SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL MAIO 95 - Nº 14 - R$ 4,00

NBA JAM T.E.
4 PÁGS. DE DICAS

ARCADE FERVE
- FATAL FURY 3
- DARKSTALKERS REVENGE

ESPORTE TOTAL
SUPERSTAR SOCCER (SNES)
DAYTONA USA (SATURN)
NBA HANGTIME (SEGA CD)

DETONADOS DE CABO A RABO
REI LEÃO (SNES)
BEYOND OASIS (MEGA)

VIDEOGAME NA INTERNET

COMICS:
DESENHISTAS DO BRASIL NOS EUA

GAMEPRO DIRETO DOS USA

000014
9 770104 611006

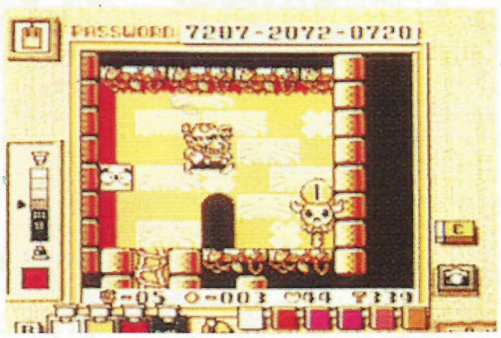
SUPER GAME BOY

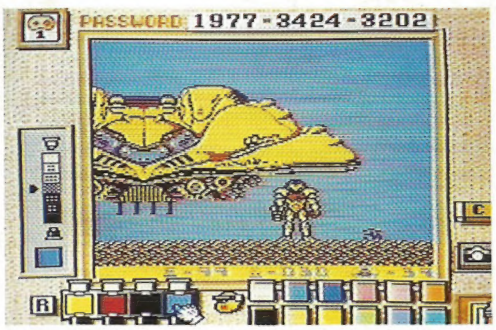
O GAME BOY EM CORES NA SUA TV.

Agora você pode jogar Game Boy em cores no seu Super Nes.

Game Boy no telão da sua TV.
Super Game Boy é um acessório genial e obrigatório para quem é fissurado por desafios. Basta colocar o game no acessório e conectar no Super Nes para ver o que é adrenalina de verdade. Imagine seus games favoritos de Game Boy na telona da sua TV, em cores escolhidas por você mesmo.

Mais games por menos grana.
Jogando com ele, você multiplica sua lista de games para Super Nes, que inclui ainda o incrível lançamento de Donkey Kong, o primeiro game especialmente





desenvolvido para Super Game Boy. Então escolha logo a cor e detone o start.

As cores que você queria no seu Game Boy.
Mas não se arrisque a colocar o vermelho. Donkey Kong odeia vermelho. Ou você quer vê-lo nervoso?

REVENDEDOR AUTORIZADO

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA VÍDEO LOCADORAS. TEL. 826-0022 FAX 826-1590

Super GAME BOY ACCESSORY

THE Best play Here

Nintendo®

PLAYTRONIC

SUPER GAMEPOWER

SUMÁRIO

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA	
Beyond The Oasis	68
ComixZone	20
Mighty Max	30
Stargate	32
The Mask	17
Warlock	33
SNES	
Addam's Family Value	22
Brandish 2	13
International Super Star Soccer	57
Kirby's Avalanche	29
Metal Warrior	25
Oscar	17
Pac In Time	28
Realm	17
Rise of the Phoenix	24
Seaquest	26
Super Bases Loaded 3	56
The Lion King	64
The Mask	17
SEGA CD	
Eternal Champions CD	36
Flashback	82
NBA Hangtime	56
JAGUAR	
Double Dragon 3	42
Pinball Fantasies	42
Troy Aikman Football	54
3DO	
Mercenary	17
Quarantine	40
ARCADE	
Fatal Fury 3	50
The Nightwarriors	48
Virtua Fighters 2	52
32 X	
Chaotix	15
Super Motocross	54
Toughman	14
NEO GEO	
Crossed Sword (CD)	19
Savage Reign	12
SATURN	
Ad Boxing	19
Battle Monsters	18
Daytona USA	55
Dragons of The Square	14
Legacy of Kain Blood Omen	14
Pretty Fighter	18
Ray Force	18
Riglord Saga	13
PORTÁTEIS	
Final Conflict (GG)	13
Shinning Force (GG)	13
PLAYSTATION	
Ace Combat	18
Cosmic Racer	16
Dragon Ball Z	13
Gunfire Heaven	19
Myst	16
MASTER SYSTEM	
Geraldinho	46
Sonic Spinball	47

CIRCUITO ABERTO

Um ano após sua morte, Ayrton Senna ganha um vídeo para Saturn **10**

PRÉ-ESTRÉIA

ComixZone, ganha mais duas páginas e promete chegar arrasando **12**

GOLPE FINAL

Golpes e táticas pra você não gastar ficha à toa com Virtua Fighters 2 **52**

SUPERGP DICAS

Quatro páginas de dicas do melhor basquete com NBA JamTE **58**

DETONADO

Um supervisual com The Lion King (SNes) e Beyond Oasis (Mega) **64**

COMPUTER ZONE

Com a Internet, você pode falar de videogame com gente de todo mundo **76**

SUPERGP EXPRESS

Os desenhistas brasileiros que estão arrasando na DC Comics, nos EUA **80**

FINAL STAGE

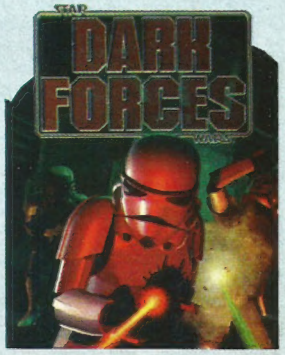
Flashback chega com novo final na versão para Sega CD **82**

Ilustração de Capa: *Valentim keppk*

Mais um RGP detonado, seguindo a tradição campeã de SGP; desta vez é Beyond Oasis, para Mega (pág. 68)

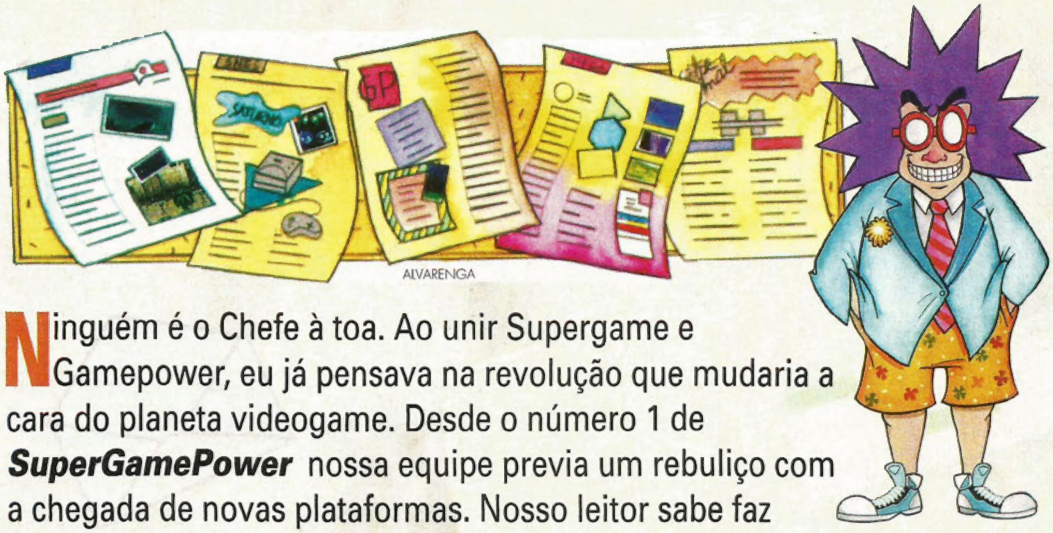
Super Star Soccer chega batendo um futebol de primeira, na pág. 57

Alto giro de emoções com a versão para Saturn de Daytona USA, na pág. 55



Dark Forces, o concorrente de Doom, é o destaque do Circuito Aberto, que sai com 4 páginas (pág. 76)

SUPER GP CARTAS



Ninguém é o Chefe à toa. Ao unir Supergame e Gamepower, eu já pensava na revolução que mudaria a cara do planeta videogame. Desde o número 1 de ***SuperGamePower*** nossa equipe previa um rebuliço com a chegada de novas plataformas. Nosso leitor sabe faz tempo da existência de 12 plataformas diferentes, de 8, 16, 32 e 64 bits, sem falar dos arcades e dos jogos para computador. Informações quentes, em primeira mão, como as imagens de **Street Fighter, The Movie** são nossa marca registrada. Nesta edição você vai delirar com dicas quentíssimas para NBA Jam. Há também matérias sobre o Saturn e Playstation e toques sobre Geraldinho, lançamento da Tec Toy para Master System. A seção Computer Zone ganha mais 2 páginas e traz o jogo Dark Forces e uma matéria sobre a Internet. SuperGP Express volta suas lentes para os desenhistas brasileiros que fazem sucesso nos EUA. E, em breve, novidades sobre os novos consoles.

O Chefe

Foi uma verdadeira surpresa ter vencido a promoção "Arte no Envelope" da SuperGamePower. Quando fiz o desenho, muitos colegas me disseram que eu estava perdendo meu tempo, porque esse concurso não passava de uma farsa e que eu não tinha a menor chance. Por isso, ter sido o vencedor do mês teve um gostinho todo especial. Só me resta agradecer a todos vocês, não só pelo cartucho, mas também pela atenção e profissionalismo que vocês demonstraram. Um grande abraço

Helcio Rogério dos Santos Leite
Feira de Santana - BA

MB: *tem nada que agradecer Helcio. Seu The Beast (X-Men) ficou "The Best" e foi aclamado em decisão unânime aqui na redação. Pela arte, você mereceu o cart e pela carta simpática, um beijão da Marjorie...*

CARTA DO MÊS

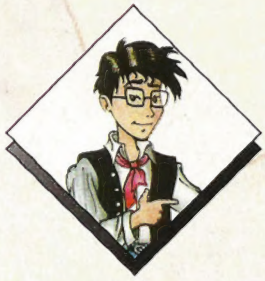
BABY BETINHO

Este mês mais uma façanha do nosso expert em kick and punch: reunir em duas páginas 192 golpes de **Virtua Fighters 2**. Sabe tudo! Na outra quinzena, aproveitou para testar o **Eternal Champions CD** e o arcade de **DarkStalkers Revenge**.

RECOMENDADOS

VIRTUA FIGHTERS 2
X-MEN (ARCADE)
KILLER INSTINCT
ETERNAL CHAMPIONS CD 2

MARCELO KAMIKAZE



O Ninja do RPG não deixou por menos e foi até o fim de **Beyond Oasis**, um jogo difícilimo. Depois voltou aos tempos áureos com o velho e bom **Flashback** para o Final Stage. Fechou a edição com chave de ouro, aprovando o **Metal Head**, jogo de tiro em first person.

RECOMENDADOS

BEYOND OASIS
PHANTASY STAR IV
ROCK MAN 7
FINAL FANTASY III

AKIRA E. AGORA

Meu comentário principal é um elogio. Foi um belo trabalho o furo com as primeiras fotos de **Street Fighter, The Movie**, na edição 12. Só uma delas não tinha qualidade compatível com a revista. Na edição 13, as dicas da página 63 de **Killer Instinct** e **Parodius** saíram com comandos estranhos. Em **KI**, o certo é segure → e pressione 3 botões de soco. Em **Parodius**, a sequência certa é △△XX○□○□↓←.

SUPER GP RESPONDE

Li na ***SGP*** 10 que existe um sistema de compressão que compacta o programa em 50%, e que um cart de 64 Mega pode ser programado em um cart de 32. Se isto é verdade, o jogo **Art of Fighting 2** pode sair para Mega. A dúvida é: o jogo teria uma ótima adaptação? Este sistema é exclusivo da Nintendo? Qual o limite máximo de Mega no SNes e Mega Drive (sem o 32 X)?

Artur de Souza Aragão
Rio de Janeiro - RJ

MK: o sistema foi desenvolvido pela Nintendo. Independente disso, a quantidade de memória não garante uma boa adaptação. Se pegarmos o Mega Drive como exemplo, Art Fighting teria apenas 64 cores na tela.

Quero saber porque o 32 X está tão caro no Brasil, enquanto nos EUA é a metade do preço e se com o seu lançamento vão diminuir os títulos para CD?

Edy Lopes Santos
Jaguarão-RS

MK: até Big Mac é mais barato lá fora. Infelizmente os custos de produção são muito altos aqui no Brasil. Os CDs vão continuar a sair normalmente.

Há possibilidades (e previsão) para o SNes lançar **SSF 2 Turbo e DarkStalkers**? E quanto a **Street Movie Edition** de arcade - irá ter combinações de golpes como nos outros **Streets**?

Paulo Roberto Sousa Farias
Belo Horizonte-MG

BB: quanto aos dois jogos há possibilidades, mas, por enquanto, nada confirmado. O Street Movie terá golpes similares à antiga versão, mas a jogabilidade será diferente, com certeza.

Quero parabenizá-los pelas grandes matérias. Tenho algumas dúvidas para esclarecer:
1- Existe **Virtua Fighter** para 3DO? Quem fabrica?
2- O que é o Laser Active?

Aldeniro Ramos Amaral
Serra dos Carajás - PA

MB: letrinha enjoada, hein Aldeniro! Suas respostas:
1- Não. Virtua Fighters é exclusivo da Sega.
2- O Laser Active é um dispositivo criado pela Pioneer no formato LD-ROM (aqueles CDs grandes, para vídeo) para Mega ou PC Engine. O aparelho custa US$ 800 e o "pack" com o sistema 300 (Mega ou Pc Engine).

LORD MATHIAS

Em maio, Mr. Lord malhou como nunca. Jogou **Addams Family Values** e levantou 4 páginas de dicas do **NBA Jam T.E.** Varou madrugadas no seu 486 para detonar **Dark Forces**, juntando-se às forças rebeldes contra Darth Vader. Pra variar, levou a melhor.

RECOMENDADOS

NBA JAM TE (MEGA E SNES)
VICTORY GOAL
RETURN OF FIRE
QUARANTINE (3DO)

MARJORIE BROS

Depois de ver 27 vezes a fita do Rei Leão, Marjorie foi no embalo nostálgico do SNes e reviveu as aventuras de Simba. Toda saúde, bateu um bolão em **Perfect Eleven**, um futebol para SNes, além de fazer uma dobradinha com o Lord em **NBA JAM TE**.

RECOMENDADOS

RIDGE RACER (PLAYSTATION)
KIRBY'S DREAM COURSE
MOTORTOON G.P.
DAYTONA USA (SATURN)

POUCAS & BOAS

Atualmente a ***SGP*** é a melhor revista de games do Brasil, mas ainda precisa corrigir algumas falhas para atingir a perfeição:
- tirar a seção de recordes
- parar de puxar o saco de jogo ruim
- fazer um vocabulário explicando as seguintes palavras: side-scrolling, full motion etc.
- começar a produção de posters a cada edição (porquê parou?)
Espero que vocês aproveitem minhas idéias.

Marcelo Valverde
Santa R. do Passa Quatro -SP

LM: Tá certinho, chegado. Seus conselhos são "da hora". Quem sabe o Chefão aproveita alguns deles. Agora, cá pra nós: você ainda não sacou o que quer dizer side-scrolling?

Tenho dois sistemas de videogame, o Mega e o SNes, e as ***SGP Dicas*** estão me ajudando muito a desvendar os jogos. Quanto a matéria de **Final Fantasy III**, ficou um arraso. Graças a ela consegui terminar esse jogo em três dias.

Steeves Robinson Biasotto
Curitiba - PR

MB: Valeu mesmo Steeves. (O Lord se amarrou no seu nome, cara!) Nossa recompensa é a satisfação do leitor ao detonar cada vez mais jogos.

SUPER GP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

Com um cenário de arrepiar, Evandro de Moraes descolou um Homem Aranha de primeira e venceu folgado a votação aqui na redação, apesar do nível da concorrência. Cartucho de SNes pra ele!

PREMIADO

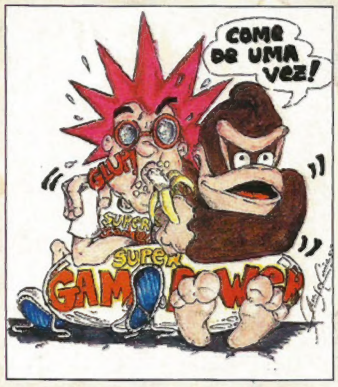
O Evandro de Moraes, de São Paulo, SP, mandou um super-Homem Aranha

Hulk 2099 invade a praia de Samurai Shodown com força total, por Edson Nomoto, de Bauru, SP

O Blanka pela pena do José Carlos Soares de Oliveira, de Itaíba, PE

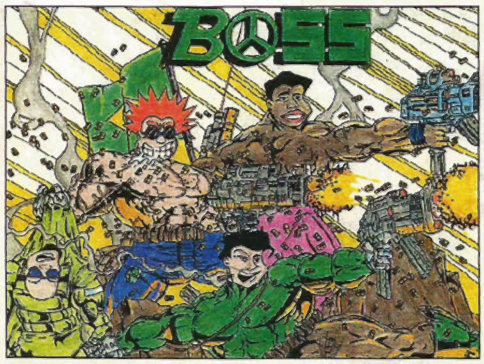
É briga ou namoro? Quem sabe é o Camilo Assunção Maia, de Aracaju, SE

Sonic lá pelos lados de Montes Claros, MG, terra do Emílio Ranieri de Carvalho



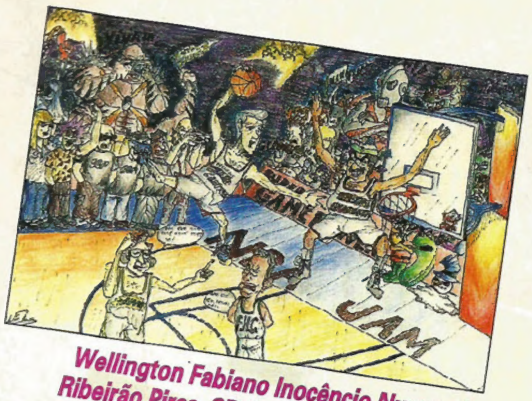
O chefe tinha mandado censurar o desenho do Cleverson Correa, de Paranaguá, PR, mas a Marjorie pediu pra deixar...

Este do Renato Ramalho, de Itatiba, SP, também só entrou por causa da Marjorie



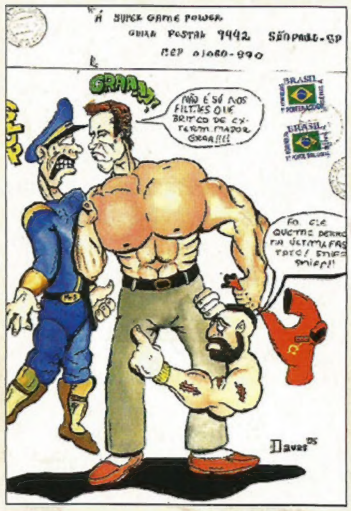
O chefe foi visitar o Adamio Rebouças Pinto, em Fortaleza, CE, e botou pra quebrar

A Lilian Vilela, de Lorena, SP, anda arrasando de Shadow por aí



Wellington Fabiano Inocêncio Nunes, de Ribeirão Pires, SP, botou FHC e Itamar na roda do NBA Jam. Só faltou a June...

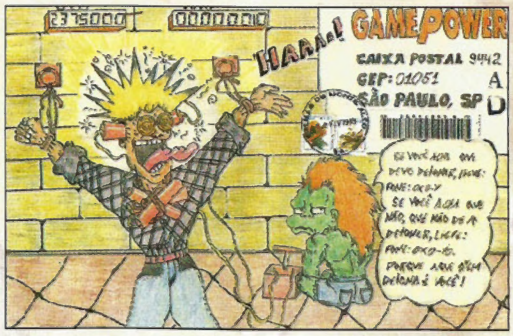
A Cammy não perde um concurso de beleza lá em Montes Claros, MG, onde vota o Cláudio Prates



Schwarzenegger anda meio afim de exterminar com Street Fighter. É o que conta o Daves Antony de Souza, de Limeira, SP

Alexandre Pachedo da Silva, de Itaíba, PE (2 caras de lá na mesma edição!), pegou o Sonic de mau-humor

Nem o Batman fica sem ler SGP, segundo ele disse pro Raphael Silva, de Joinville, SC



Assim já é demais! Tão querendo fazer até você decide pra cima do chefe. Sai fora, Elisângelo Costa (Palmas de Monte Alto , BA). Essa tal de democracia aqui na redação não pega!

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e CPF do leitor ou de seu responsável

MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS LANÇAMENTOS

3 DO
SEGA CD
NEO CD
32 X
NEO GEO
PLAYSTATION
MEGA DRIVE
SUPER NES
SATURN
JAGUAR

AGORA EM 2 ENDEREÇOS

LOJA 1
RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2
RUA CONSELHEIRO MOREIRA DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-011
TEL/FAX 959 0530

SUPER GP CARTAS

VIDA CURTA

Caros colegas da hiper-revista ***SuperGamePower***, nunca encontrei uma publicação tão poderosa em toda a minha curta vida (doze anos)! Adorei o especial de Baby Betinho sobre **DarkStalkers**. Estou enviando três desenhos e, se possível, gostaria de vê-los publicados. Um abraço para esse pessoal que faz a melhor revista do planeta!

Carlos Eduardo Corrêa
Florianópolis- SC

CHEFE: *caro Corrêa, bastaram 12 anos de vida para você desenvolver uma percepção de gente grande. Mostramos o SuperZozó para o mundo!*

CLUBES

Nós, Allan e Bruno, somos admiradores do PC e do Mega Drive, por isso resolvemos montar um clube exclusivo para os dois sistemas. Temos jornal próprio e carteirinhas. Para fazer parte do clube, basta enviar uma foto 3X4 e R$ 1,00 para despesas postais, para o seguinte endereço: Mega PC Clube, Rua 22 de Abril, 63, B. das águas, Ipatinga, Minas Gerais.

Star Fox Clube. Trabalha com o sistema SNes. Para se associar envie 2 fotos 3X4 mais R$ 2,50 para o seguinte endereço: Rua Rodrigues Leme, 260, CEP-13260-000, Morungaba - SP.

MALUCO BELEZA

Olá galera! Estava aqui pensando (aliás, coisa bem rara), e não cheguei a nenhuma conclusão. Eis que tive uma idéia genial: porque vocês não colocam, de 15 em 15 páginas, uma dupla em branco? Sabe, é pra dar tempo de tirar a água do joelho, fazer um lanchinho e tornar a leitura mais agradável. Agora que já contei minha idéia, vou terminar o meu estrume postal com um pequeno comercial: as gravadoras interessadas em um som de qualidade, entrem em contato com minha banda " Monte de Bossa". Falar com o líder Tutancamon. Quero uma resposta do chefe em rima.

Renato Antonio Pinto
Joinville -SC

CHEFE: Renato, que rima com pato, mas na verdade é pinto: ao ler sua carta eu sinto, e muito, em lhe informar, meu amigo, que página em branco na ***SGP*** você só vai ver no dia que chover canivete no sertão. Do seu Chefão, abração!

CLASSIFICADOS

Troco um **Game Boy**, com um mês de uso e quatro fitas boas: **Tetris, Donkey Kong, Star Wars, Mega Man II** por um **Game Gear** em bom estado e uma fita. Felipe de Oliveira Ribeiro, Rua coronel França Leite 300, fundos - Nilópolis - RJ. Ligar para (021) 276-0350, falar com Marli.

Troco **Mega Drive + Sega CD + 6 CDs+ 12 fitas + 2 controles turbos**, por **3DO + 6CDs e 2 controles normais**. Tratar com Adriano G. Féria. Fone: (011) 421-2839 ou 725-4199. São Paulo - SP Alphaville Barueri Res. 2 Al. Brasil 286.

Vendo ou troco um **Mega Drive** com chaveamento, uma fita **(NBA Jam)** e **2 controles**; um **Master System** com 2 fitas **(Jogos de Verão e Super Futebol)** e **dois controles**. Troco por **3DO**. Tratar Luis Carlos Taucci, fone: (0194) 91-3249.

Troco **Hi Top Game**, sistema Nintendo, com **4 fitas**, por um **Game Gear**. Tratar com Marcelo no (011) 205-8527- São Paulo.

Vendo 1 **Neo Geo** com **2 controles** e uma fita **Fatal Fury II**, por R$ 550,00. Falar com Alexandre. Telefone: (011) 965-7492.

Vendo **SNes** completo com **Mario** na memória e 2 fitas **(Mortal Kombat II e Turtle Tournament Fighter)**. Preço: R$ 365,00. Falar com Fabio Rupp (011) 864-7928.

Vendo **SFII Turbo** e **Amazing Tennis** de SNes. Luciano Zart, caixa postal 161- CEP 96450-000. Dom Pedrito - RS, ou pelo telefone (0532) 43-1619.

Vendo as seguintes fitas de SNes: **Street Fighter II** (R$40), **Sim City** (R$35), **Bulls Vs Blazers** (R$40), **NBA Jam** (R$60), **Controle Turbo** (R$15). Telefone: (011) 421-3332, falar com Mauro.

Jogo Frágil

Meu nome é Lara, tenho 10 anos e é a primeira carta que escrevo a vocês e não vai ser a única. Meu irmão assina a **SGP** e eu leio somente a parte de SNes, SGP Responde e SGP Dicas. Tô escrevendo para elogiar, a revista tá detonando. Adorei a matéria **Donkey Kong Country** da **SGP** 10. Os jogos que mais gosto são **Mortal Kombat II, Street Fighter Turbo, Dungeons e Dragons, Mario, Bubsy I e II** e **World Heroes II**. Encerro a carta perguntando se a Marjorie ainda sai com o Chefe?

Lara Rocha Garcia
Americana - SP

***MB**: amiga, fique sabendo que ultimamente Lady Marjorie está casada e muito feliz com o trabalho. Pela sua carta você vai por um bom caminho: aos 10 anos já é uma expert em videogame! Tá na hora de o chefe contratar mais meninas aqui pra redação. Quem sabe, né?*

Oi Marjô, tudo bem? Coleciono a **SGP** desde a número um. Comprei o jogo **Turn and Burn** e gostaria de vê-lo detonado na revista. Tenho algumas perguntinhas a fazer:
1- Porque ainda não trocaram o nome desta seção?
2- Qual o melhor videogame da atualidade?
3- Você poderia me enviar uma foto sua?

Daniela Porto
Lavras-MG

***MB**: Tudo bem, Dani. Legal saber que você também é antenada na **SGP**. E deu pra perceber que você é bem curiosa. Assim é que se faz: não sabe, pergunta. E Marjorie adora tricotar com suas leitoras. Lá vai:*
1- Jogo Frágil continua. Fazer o quê, se o chefe insiste em reafirmar seu lado de machão latino? Só que a luta continua. Mais um pouquinho de pressão e ele vira um cordeirinho!
2-Neste festival de consoles chiquérrimos, fica difícil. Particularmente, eu gosto do PlayStation.
3- A foto eu fico devendo.

RPG **Tenho *Shinning Force* e queria saber o que fazer ao chegar na cidade Hassan. Sei que à esquerda desta cidade tem um castelo em que se pode entrar, mas não lutar contra o guardião. E em New Granseal, não consigo entrar na caverna bloqueada. O que devo fazer?**
2- Quantos Mega tem Final Fantasy III?

Breno Cavalcanti
Ribeirão Preto - SP

***MK*: a partir de Hassan, vá para leste e entre num templo para encontrar um velho. Vá ao templo ao sul de Ribble, junto ao rio, e pegue a wood panel. Use-a na árvore e ache um templo secreto. Lá está a espada de Aquiles, a única que pode derrotar Taros. Ele fica a oeste de Hassan.**
2- 24 Mega

Faça como todo cara esperto. Escreva sempre para Supergamepower!! O chefe quer saber sua opinião sobre as mudanças na revista.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

GAME IDÉIA

Em I'm Innocent você foi confundido com um assassino e condenado à cadeira elétrica. Agora tem de fugir da cadeia para libertar um álibi, raptado pelo verdadeiro bandido e, assim, provar sua inocência. O primeiro passo é sair da cela, procurando a chave, escondida entre as "tralhas" espalhadas no chão. Depois você deve enfrentar os guardas, que possuem os pedaços do mapa do presídio. Os guardas são os chefes de fases (cada fase é uma ala do presídio). Por exemplo: o chefe do refeitório é o cozinheiro. Para aproveitar as armas dos guardas (cacetete, revólver, metralhadora, bazuca) você tem antes de vencê-los. Nas fases se coleta a munição para enfrentar a sua última barreira para liberdade: o portão, onde conseguirá o endereço do cárcere da testemunha. As ruas da cidade estarão lotadas de sujeitos estranhos. Derrote-os e consiga o dinheiro para um táxi que o levará até o esconderijo do vilão. O Gran Finale se dá ao enfrentar o chefão e salvar a testemunha, com sequências da polícia chegando e o caso no tribunal. Mais um game para mostrar que o crime não compensa!

Carlos Augusto Azevedo Dias
Porto Alegre - RS

***LM:** Já vi este filme antes, mesmo assim a idéia do Carlão dá o maior pé para um jogaço de thinking-action.*

SATURN PISA FUNDO COM AYRTON

O Saturn está correndo a 300 por hora para a era da multimídia! Sai o primeiro documentário para o console com o maior ídolo brasileiro do automobilismo de todos os tempos: Ayrton Senna. Pouco mais de um ano depois do trágico Grande Prêmio de San Marino, na Itália, a Sega coloca nas lojas **Ayrton Senna's Personal Talk - A Message fot the Future -**, com fotos digitalizadas, e voz do próprio piloto tricampeão, baseado num vídeo da Racing Club Team, de 1987, 1988, 1990 e 1993. O software apresenta mais de 1000 fotos e supera 150 minutos de voz, com a reconhecidamente alta qualidade do console Saturn. A consulta pode ser feita por assunto ou pela linha cronológica. O soft-documentário foi lançado dia 28 de abril no Japão, país em que Senna sempre foi muito popular. Basta recordar as vezes em que o piloto abocanhou o título na pista de Suzuka, a bordo de um motor Honda. Até agora a Sega só lançou jogos para o Saturn.

A ERA DA MULTIMÍDIA

Com a ajuda de opcionais, o console torna-se capaz de rodar Video-CD e Photo-CD, mas **Ayrton Senna's Personal Talk** inaugura o que a Sega chama de "multimedia soft" em que não é necessário nenhum opcional para que o console de videogame assuma as vezes de um verdadeiro multimídia. A Sega explica que por intermédio desses "non-game-softs" pretende captar épocas, com imagens e sons que valorizam o "feeling" (sentimentos). Muitos outros temas poderão ser abordados em "multimedia softs" como cinema, TV, desenho animado e revistas, divididos em categorias como entretenimento, banco de dados e documentários. Numa época de frenética concorrência como a atual, a Sega dá novas provas de que está a toda velocidade! Pena não haver uma versão em português.

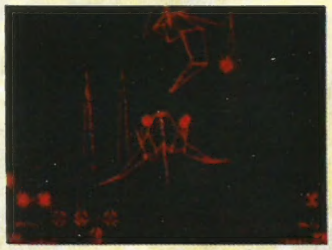
VIRTUAL BOY: TUDO DEFINIDO PARA O LANÇAMENTO

Virtual Boy, o console 32 bits da Nintendo, que permite a imersão na realidade virtual, está pronto para ir às lojas. Será lançado no dia 21 de julho com o preço de US$ 175 (com o dólar a 85 ienes), mais barato que o preço prometido de US$ 235. Muita gente não vê a hora de botar as mãos, e a cabeça, no novo console. O Virtual Boy é composto por um controle e um visor com um sistema de LEDs, espelhos e lentes, individuais para cada olho. Jogos previstos: **Led Alarm**, **Space Pinball**, **Teleroboxer**, **Mario's Dream Tennis**, **Mario Brothers VB**, **Race** e **Shooting**, estes dois últimos com título ainda provisório.

Um demo com golfinhos para o Virtua Boy

Space Pinball explora todo o recurso da tridimensionalidade

Bom, bonito e barato



Led Alarm é um jogo tipo Star Fox produzido pela T & E Soft. Foi montado em wire frames

VIRTUA FIGHTER 2: MAIS VELOZ

O Chefe foi conferir a entrevista coletiva da Sega no Japão. Viu cenas de **Virtua Fighter 2** rodando no Saturn a uma velocidade de 1/60 frames (o console teoricamente só faria em 1/30). Isso por causa de um novo sistema operacional. Pai Chan foi montada com polígonos e textura. "Em se tratando desta personagem, está melhor que o arcade.", afirma Yu Suzuki, diretor da AM2, criadora de **Virtua Fighter 2**. "Com esse novo sistema operacional entendemos melhor as capacidades do Saturn e **Virtua Fighter 2** não terá comparações com a 1ª versão", prevê. A conversão de **Virtua Cop** também foi confirmada.

Note que os gráficos estão muito próximos dos do arcade. A disputa com Tekken (PlayStation) ferverá

Esse "pequeno" telão foi utilizado na entrevista coletiva promovida pela Sega do Japão

KONAMI DÁ FORÇA AO PLAYSTATION

A Konami vai lançar uma placa de arcade compatível com o PlayStation. A placa já está pronta e 3 jogos estão sendo produzidos. Os jogos poderão ser passados para o console com mais facilidade e rapidez, assim como a Namco faz com a placa System 11. O **Tekken**, da Namco, foi lançado para arcade e 3 meses depois já saiu a versão para PlayStation. Uau!

GALERA DO RIO DISPUTA MICRO

Garotos e garotas espertos do Rio de Janeiro estão botando pra ferver no 1º Campeonato Carioca de Videogame, que está se realizando no Super Shopping Center de Copacabana. A grande final será no dia 28 de maio e o fera que detonar seus adversários vai levar um computador.

MEGA DÁ SALDO E EXTRATO

Se você está entre os felizardos que possuem conta bancária no Bradesco e um Mega Drive, não vai precisar mais sair de casa para saber de seus investimentos. A Tec Toy e o banco lançaram um cart que permite a consulta do saldo, extrato... O preço? R$ 14 custa o cartucho mais taxa mensal de R$ 3,95.

SUA FONTE # 1 PARA GAMES - MULTIMÍDIA E IMPORTADOS

ATACADO
(011) 952-9012

VAREJO
(011) 203-1597
204-5842

CHIPS & BITS ®
GAMES E MULTIMÍDIA
MENORES PREÇOS - MELHOR ATENDIMENTO

LIGUE (011) 203-1597
IMPORTAMOS - DISTRIBUÍMOS

- *Enviamos por Sedex*
- *Aceitamos cartão de crédito*

Estamos abertos ao público em geral de seg. a dom. das 9 às 21:340

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN
PANASONIC 3DO
SEGA 32 X
SUPER NES
MEGA DRIVE
NEO GEO CD
CD-ROM
E MUITOS OUTROS

TEMOS TAMBÉM: Patins "in-line", Rollerblade, Acessórios etc.
LOJA 1 (Atacado e Varejo): Av. Nova Cantareira, 3228 - Tels./Fax: (011) 203-1597 e 952-9012
LOJA 2 (Só Varejo): Av. Tucuruvi, 248, loja 4 C (dentro do hip. Cândia): Tel.: 204-5842
ATENÇÃO! TRAGA ESTE ANÚNCIO E CONCORRA A PANASONIC 3DO*

*Promoção válida até 24/06/95

Pré-Estréia

Comix Zone, o gibi interativo do Mega, promete tanto que está na seção pela segunda vez. A SNK mostra a força de sua entrada no Brasil com Savage Reign (Neo Geo- Neo Geo CD) e The Mask, sucesso no cinema, vem visitar o SNes.

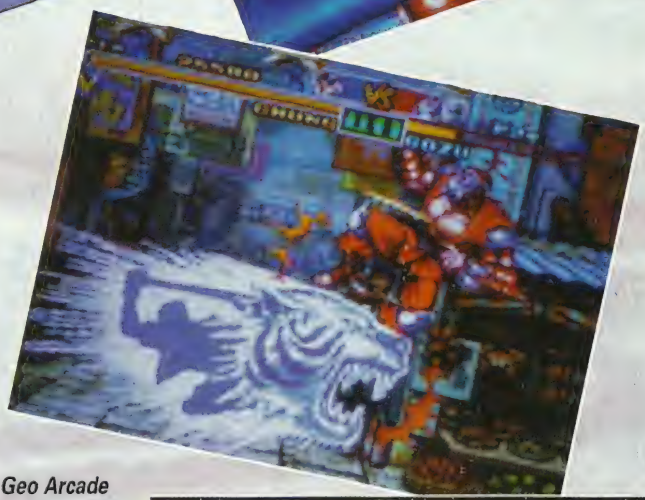
SAVAGE REIGN

SNK

LUTA

NEO GEO

NEO CD



A próxima cartada da SNK é um jogo de luta, cujo estilo a empresa denomina de "jogo de combate de ação múltipla". O sistema de round é o melhor de três. A ação múltipla refere-se à possibilidade de os lutadores poderem usar armas. Não é como em **Samurai Shodown**, em que o uso da arma é obrigatório. Seguindo a tendência de **Fatal Fury**, **Savage Reign** conta com o sistema de dois planos. Mas a variedade dos ataques de mudança de plano é muito maior em **Savage**. As fases são ativas: cada cenário contém um perigo diferente. O sistema de zoom, já tradicional da SNK, está presente. São 9 lutadores que lutam para derrotar King Lion, o poderoso-chefão do cenário da luta. Inclusive você pode controlá-lo logo de cara. O sistema de ação múltipla tornou os controles complexos e deve confundir os novatos.

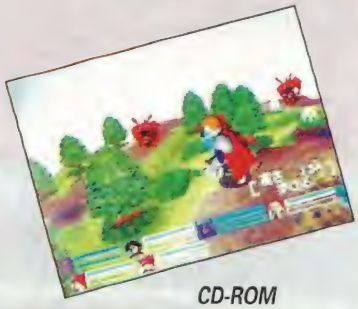
190 Mega
Já disponível para Neo Geo Arcade
Previsto para maio no Neo Geo e para junho no Neo Geo CD

RIGLORD SAGA

SEGA — **RPG/SIMULAÇÃO**

SATURN

Riglord Saga lembra **Guardian War**, do 3DO, só que com elementos de 3D mais reforçados. Um exemplo é que a altura do local onde você está influencia muito seu ataque. Os pontos estratégicos ganham força e você pode ver a batalha de vários ângulos diferentes.



CD-ROM
Disponível em julho

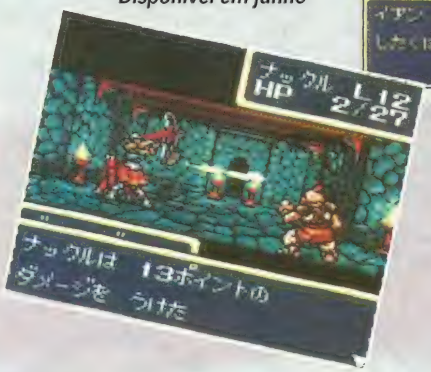
SHINING FORCE - FC

SEGA — **RPG/SIMULAÇÃO**

G. GEAR

Este **Shining Force Final Conflict** para Game Gear está, cronologicamente, entre **Shining Force I** e **II** do Mega. Esse RPG, que é um dos carros-chefes da Sega, traz um gráfico excepcional para o simples Game Gear. As animações de batalha ficaram animais.

4 Mega
Disponível em junho



BRANDISH 2

KOEI — **RPG/AÇÃO**

SNES

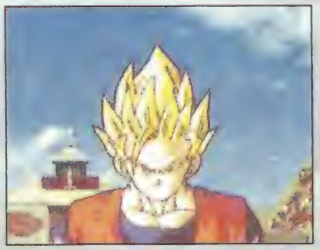
RPG famoso no PC NEC. A principal característica de **Brandish 2** é que acontece totalmente em tempo real. Você nunca sabe onde e quando vai encontrar um monstro. O cenário é complicado mas o mapeamento automático vai ajudá-lo.

24 Mega
Previsto para o 3º trimestre de 95

DRAGON BALL

BANDAI — **LUTA**

P. STATION



CD-ROM
Sem previsão de lançamento

Estréia da série **Dragon Ball Z** no PlayStation. Nesta versão, a Bandai traz os melhores personagens de todos os tempos: Goku, Gohan, Goten, Piccoro,

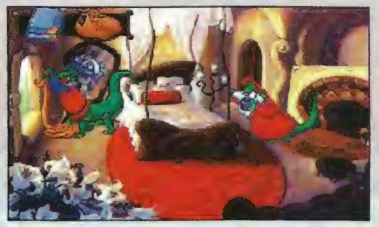
Trunx, Gotenx, Freeza, Perfect Cell, No 16, Bedita, Boo e Evil Boo, tatalizando mais de 20 personagens. Resumindo: é um desenho animado em videogame.

DRAGONS OF THE S.TABLE

CRYSTAL DYNAMICS

AVENTURA

SATURN



Ação no estilo de **Rei Arthur**, com pitadas de humor. Você navega pelo bizarro mundo de Cavelot e tem de completar uma série de estranhas missões. Os gráficos incluem mais de 3000 quadros de animação no estilo cartoon.

CD-ROM
Disponível no 2º trimestre de 95

TOUGHMAN CONTEST

ELECTRONIC ARTS

BOXE

32X

Toughman Contest é o nome de um famoso campeonato que reúne lutadores de boxe nos Estados Unidos. Você tem de lutar sozinho contra o computador ou contra outros sete competidores (alternados). Ao todo, são 24 lutadores com diferentes técnicas e habilidades. A ação acontece em cinco arenas diferentes e cada round tem três minutos de duração.

Já disponível

SOLAR ECLIPSE

CRYSTAL DYNAMICS

TIRO ESPACIAL

SATURN

Versão de **Shock Wave** (3DO) para o Saturn. Mistura gráficos 3D e filme. A meta é sobreviver a cenários texturizados com cavernas, surpefícies de planetas, espaço sideral e asteróides. Mais de 40 min. de vídeo agitam a missão. Entre as estrelas, Claudia Christiam, da série de tevê Babylon 5.

CD-ROM
Disponível em junho

LEGACY OF KAIN

CRYSTAL DYNAMICS

RPG

SATURN

Viaje numa aventura de terror gótico. Você é o vampiro Kain e alimente-se de sangue para ficar vivo e vingar-se de quem o colocou nessa situação. Durante sua busca você pode se transformar em lobo, morcego e outras criaturas do lado negro. Vozes sinistras vozes e video dão um toque macabro ao CD.

CD-ROM
Disponível em outubro

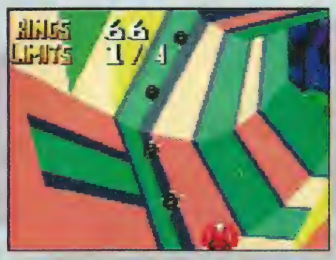
CHAOTIX

SEGA

32X

AÇÃO

Na primeira aventura do popular **Sonic** no adaptador 32X, um ou dois jogadores (no modo cooperativo) voam sobre de colinas numa velocidade ainda superior à tradicional. Parece que o Doctor Robotnik invadiu o reino de Sonic, trazendo suas adoráveis criaturas metálicas. Ele não desiste mesmo. Além do incansável Robotnik, temos no elenco Knuckles e muita gente nova. Só para se ter uma ideeia, Vector Crocodile, Mighty the Armadillo, Charmee Bee e Espio the Chameleon estão presentes. O cart apresenta itens consagrados da série **Sonic**, mas há também muita coisa nova para ser explorada. Os gráficos ganharam uma aparência de três dimensões, diferente das aventuras anteriores. Outra surpresa é o enorme Metal Sonic, muito cuidado com ele. Chaotix apresenta mais de 25 fases, incluindo 3 níveis totalmente em 3D, fases de scroll vertical e três tipos de fase bônus. Isso é que podemos chamar de trilegal, gente.



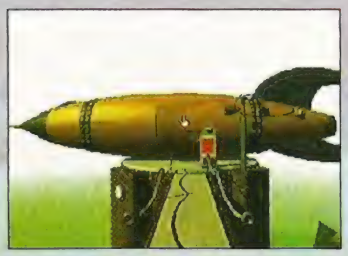
Disponível no 2° trimestre de 95

MYST

SOFT BANK

P.STATION

RPG



CD-ROM
Já disponível

Os japoneses ainda não conseguiram tirar as mãos do joystick com esse jogo recém-lançado para Playstation. Original dos computadores PC, **Myst** é um adventure interativo em primeira pessoa. Numa ilha cheia de mistérios, você deve encontrar uma peça sagrada, conhecida pelo nome de "Ages of Myst". Os místicos viajantes deverão integrar-se às máquinas e aos estranhos apetrechos da ilha. Um jogo mais que do complicado, que exige muita paciência e dedicação. A não ser que o seu japonês seja fluente, pois o game é todo falado nessa língua "fácil", é melhor nem pensar em se aventurar por essas selvas.

COSMIC RACER

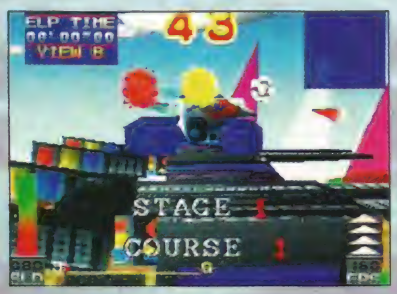
NEOREX

P.STATION

CORRIDA

Corrida no estilo cartoon. Atrás dos veículos, cinco alienígenas dirigem poderosas carangas futuristas. Os cenários são bem coloridos, um atrativo extra para os corredores mais novos. Entre os veículos estão: uma motocicleta voadora, um estranho helicóptero, um dragster supersônico e um...bem, é melhor você dar uma olhada por si próprio.

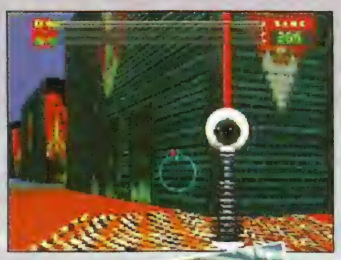
CD-ROM
Já disponível



IMMERCENARY

ELECTRONIC ARTS — **TIRO**

3DO



Na pele de um mercenário, você deve lutar pela sua sobrevivência em um mundo virtual. O segredo é adaptar-se rápido ao terreno em que você se meter. O estilo "procure e destrua" põe você na arena com 16 tipos de inimigos e 11 chefes de fase. Selecione a correta combinação de

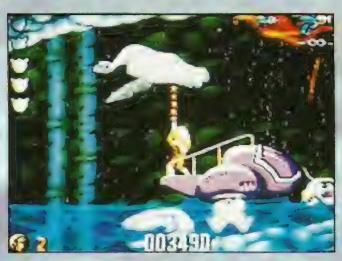
armas para sair dessa fria. Introduções em "full" vídeo e sequências com personagens em primeira pessoa.

CD-ROM
Já disponível

REALM

TITUS — **AÇÃO**

SNES



Vá para o ano de 5069 e vire Biomech, um soldado biônico. Tiro espacial que ocorre em cinco mundos cyberpunks. Os cenários "multiscrolling" em 3D trazem um arsenal como lasers multidirecionais e simples, mísseis teleguiados e bumerangues de plasma.

Já disponível

THE MASK

BYT. HQ — **AÇÃO**

MEGA **SNES**

A mais esperada conversão de um filme em videogame do ano está prestes a ser lançada. De posse da máscara, aproveite para transformar-se nas mais incríveis criaturas. São sete fases de ação para um jogador. A história segue o enredo do filme, misturando humor e efeitos especiais, além de dar a possibilidade de usar uma enorme variedade de armas. Os cidadãos de Edge City que se cuidem, aí vem o "Mascára".

16 Mega
Disponível em Junho

OSCAR

TITUS — **AÇÃO**

SNES

Mistura de adventure e ação. A história é bem estranha, você deve chegar a Tiseltown e tornar-se um herói hollywoodiano chamado Oscar. Os cenários baseados em palatformas mudam conforme Oscar avança no tempo. Mestre dos disfraces, Oscar pode se transformar em diversos personagens: homem pré-histórico, vampiro, cowboy e militar etc.

Já disponível

PRETTY FIGHTER X

IMAGINEER

LUTA

SATURN

Imagine um jogo de luta e troque todos aqueles brutamontes por garotas que vão de judocas a filhinhas de papai, passando por comissárias de bordo e garçonetes. O resultado é **Pretty Fighter**. O jogo foi lançado primeiro para SNes e agora terá uma versão detonante para o Saturn. As demonstrações ficaram um arraso! Doze mulheres lutando pela supremacia.

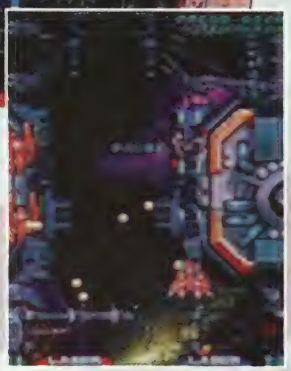
CD-ROM
Já disponível

RAY FORCE

TAITO

TIRO

SATURN



Para ter uma conversão completa deste superjogo de tiro, a Taito colocou um modo de jogo em que o monitor fica na vertical (não é bom fazer em casa). **Ray Force** abusa da tridimensionalidade: sua nave acerta o inimigo mesmo em planos diferentes.

CD-ROM
Sem previsão de lançamento

BATTLE MONSTERS

NAXAT

LUTA

SATURN

Jogo de estréia da Naxat para Saturn. O formato é um clássico jogo de luta em que doze raças, representadas por seus líderes, lutam pela Terra pelos próximos 1000 anos. Esqueletos, Ciclopes e os Bárbaros são amostras das raças. Pegando carona em **Mortal Kombat**, **Battle Monsters** esbanja muito sangue e violência.

CD-ROM
Previsto para o 2º trimestre de 95

AIR COMBAT

NAMCO

TIRO

P.STATION

Combate de caças no estilo **G-Loc**, da Sega. O ponto alto do jogo é o ambiente 3D, criado por polígonos e aplicação de textura. A versão para PlayStation conta com dois pontos de vista: o de cabine e de trás da aeronave. Suas armas são metralhadoras para curta distância e mísseis teleguiados (tipo Side Winder) para inimigos mais distantes. **Air Combat** não é um simples jogo de tiro, mas um simulador com vários tipos de missões a serem cumpridas.

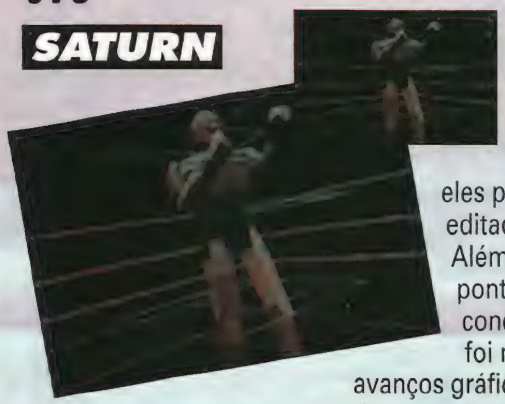
CD-ROM
Sem previsão de lançamento

4D BOXING

JVC

SATURN

ESPORTE



Famoso jogo do PC. Os lutadores são feitos à base de polígonos e eles podem ser editados à vontade. Além disso, há vários pontos de vista. A concepção original foi mantida mas com avanços gráficos. As fotos são do jogo em início de desenvolvimento.

CD-ROM
Sem previsão de lançamento

TAILS' SKY PATROL

SEGA

G.GEAR

LUTA

Knuckles partiu sozinho para o 32X. Sonic deve mandar no Mega Drive. E o Game Gear ficou reservado para . A jogabilidade é bem diferente da série **Sonic**. Tails conta com uma argola especial para detonar inimigos, passar por armadilhas e pegar itens. Os mestres de final de fase são bastante originais.

2 Mega
Já disponível

GUNNER'S HEAVEN

SCI

P.STATION

AÇÃO

O PlayStation é o rei dos polígonos, mas nada impede que a máquina faça jogos só comuns. Neste game agitado (tipo **Gunstar Heroes**, de Mega), Luka e Axel procuram pela lendária pedra preciosa Valquíria. Entram em conflito com terroristas armados até os dentes. Os heróis detonam com tiros, socos e chutes.

CD-ROM
Já disponível

CROSSED SWORD II

ADK

NEO CD

AÇÃO

CD-ROM
Já disponível

Título original para Neo Geo CD. A visão é a mesma de **Crossed Sword I**, em que os guerreiros são vistos por trás, meio transparentes, e lutam com suas espadas. O clima é medieval, sendo dominado por espadas e pelas magias. Os três lutadores, Ed, Liza e Sakata partem para uma caçada ao grande demônio. Os golpes são os mais variados possíveis, com a utilização de muitos comandos. **Crossed Sword II** tem, ainda, um quê de RPG com elementos de experiência e dinheiro. Promova o assassinado em massa de inimigos, junte grana e compre equipamentos nas melhores nas lojas.

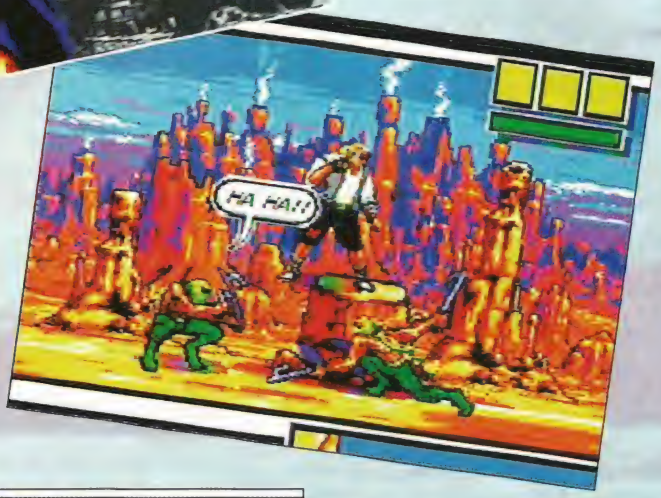
COMIXZONE

SEGA

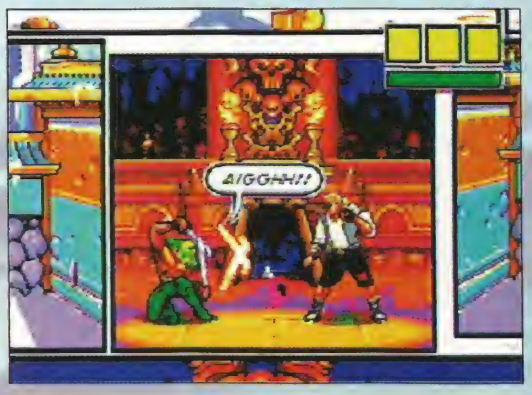
MEGA

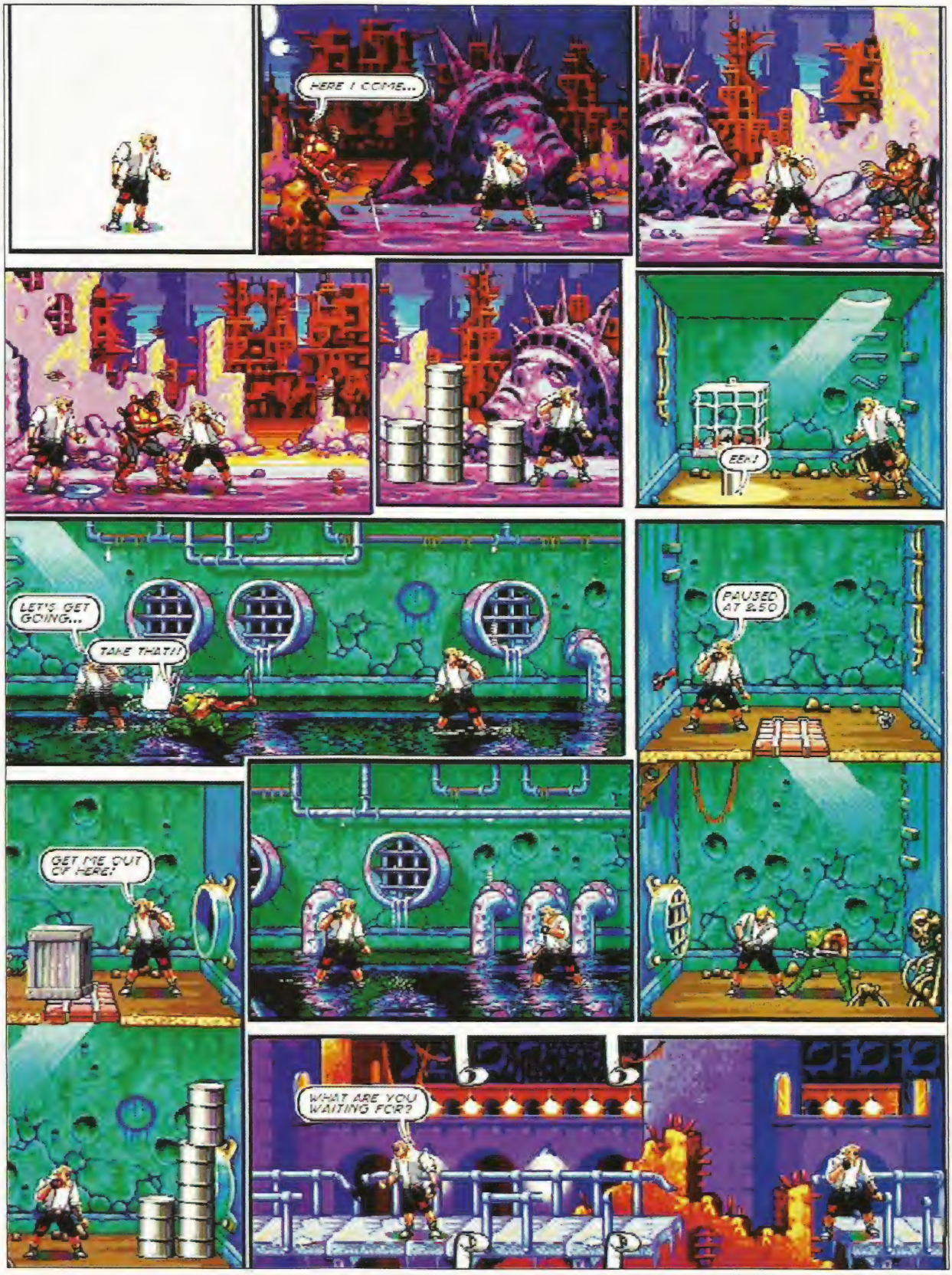
AÇÃO

Segunda aparição deste jogaço em Pré-estréia, agora com novas imagens e informações. **ComixZone**, um cart superquente da Sega que reúne jogabilidade original com um visual extraído das histórias em quadrinho, pode ser considerado um dos 16 bits mais inovadores do ano. Você joga como Sketch Turner, desenhista de um gibi famoso chamado ComixZone. Numa noite chuvosa, Mortus, o vilão de ComixZone, escapa da revista e rapta Sketch. Para continuar no mundo real, Mortus tem antes terá de vencer Sketch em seu próprio território. A sua missão é conduzir o herói a salvo até o fim da história. Muitos jogos já tentaram trabalhar o tema de quadrinhos. **ComixZone** é uma das tentativas mais originais de adaptação dos quadrinhos. A Sega não se limitou a trazer apenas o personagem para o videogame, trouxe toda a história. **ComixZone** mostra que a geração dos 16 bits ainda está bem viva.



24 Mega
Disponível no 2º trimestre de 95




HERE I COME...
EEK!
LET'S GET GOING...
TAKE THAT!!
PAUSED AT 2.50
GET ME OUT OF HERE!
WHAT ARE YOU WAITING FOR?

Addams Family Values

Para acabar com os cogumelos é preciso matá-los duas vezes

Por Lord Mathias

A família mais pirada do planeta está de volta e, desta vez, trouxe gente nova no pedaço. Estamos falando do novo cart da Família Addams. O jogo é uma adaptação da segunda versão para cinema, exibida recentemente. A história sofreu algumas pequenas adaptações: o bebê de Rosemary (Baby Pubert) está perdido e cabe ao Tio Chico (Uncle Fester) sair à caça do fedelho endiabrado. A missão não é das melhores, pois o moleque é um terror. Ninguém, em sã consciência, iria querer recuperar uma praga dessas.

DICA: ao começar o jogo, fale com Mortícia e siga para a caverna à esquerda

SHOW DE HORRORES

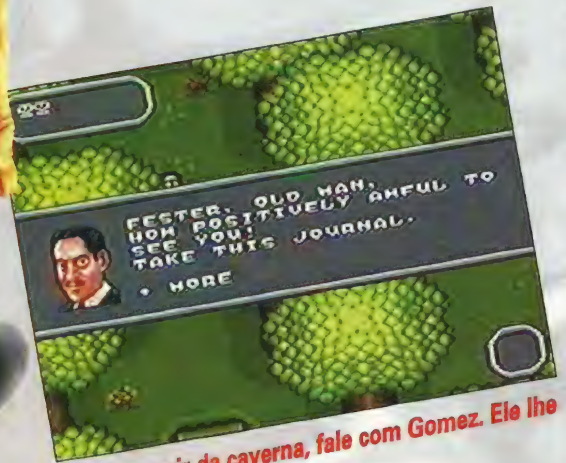
Addam's Family Values é uma mistura de **Zombies Ate My Neighbors** e **Zelda - Link to the Past**, ou seja, um RPG em que se mistura ação com alguns toques do mais ácido humor negro. Você encarna a engraçada figura do Tio Chico.

O jornal será útil como mapa, para você se localizar na fase

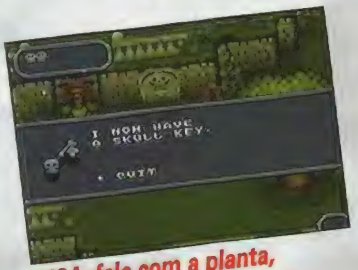
FAMILINHA TENEBROSA

Depois de algumas telas, o tiozinho encontra o resto da família (Gomez - no filme, o ator Raul Julia, morto ano passado, Mortícia - Angelica Huston, Vovó). Eles darão os conselhos e itens certos para a empreitada. Vale a pena visitar a Vovó frenquentemente, ela sempre oferece "deliciosos" cookies. Os cenários refletem o clima dark da série de TV, com efeitos de transparência e gráficos "da hora". É aconselhável o uso de um guarda-chuva para não ser surpreendido pela tempestade. Joguinho difícil, brow, pode crer. Em alguns trechos, o piloto encara um

DICA: Na caverna há um Switch que deve ser acionado para abrir o cemitério, mas antes você precisa matar a flor. Acerte o centro dela e desvie de suas mãos



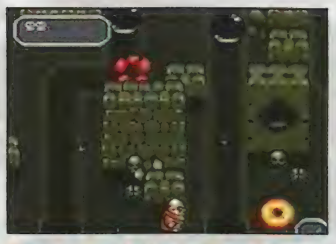
DICA: ao sair da caverna, fale com Gomez. Ele lhe dará um jornal



DICA: fale com a planta, ganhe a chave e busque a Black Rose, na caverna à dir.

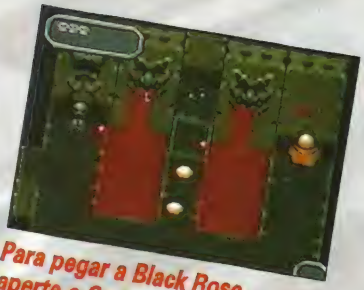
DICA: mate os monstrinhos, vá à direita e ache uma entrada

monte de segredos e sequências para encontrar a saída. Quem já está acostumado com **Zelda** não sentirá muita dificuldade em utilizar a tela de itens. O problema é descobrir a função de cada um deles, algo de tremer a alma. A parte sonora não chega a arrepiar, mas também não chega a ser música de velório. A bronca do Lord vai para o boneco, mais lento que ônibus lotado subindo as ladeiras do Pelourinho lá na terra boa de São Salvador.



Desvie das bolas e tiros de fogo, caminhando para baixo

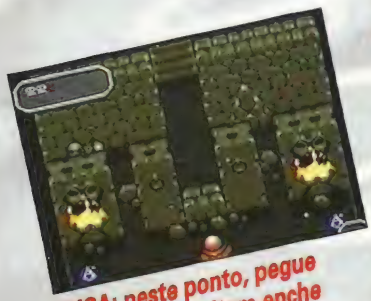
Aqui você acha a chave da casa verde, que será útil depois



Para pegar a Black Rose, aperte o Switch que abre a plataforma

17- Na floresta, fale com a vovó novamente . Ela lhe dará bolachinhas azuis de invencibilidade.

DICA: fale com a vovó, quando der. Ela lhe dará Cookies que recarregam seu life



DICA: neste ponto, pegue dois "A". Este item enche uma caveira inteira de seu Life. Ao voltar, cuidado com as bolas de fogo

Aqui você precisa acertar a combinação para abrir a plataforma

Ao se deparar com o chefão, use as bolachinhas azuis, desvie dos tiros e acerte suas mãos. Se vencê-lo, ganhará uma poção

DICA: entre na passagem indicada para conseguir mais 2 "A"

Dê a Black Rose para a planta, assim ela morrerá e o caminho ficará livre

ADDAMS FAMILY VALUES

3,5

SNES

OCEAN

16 Mega - 7 Fases

1 Jogador

RPG - Ação / Password

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Para entrar na casa verde, use a chave verde

Salve o guardião da casa e, como recompensa, receba comida de planta. Com isso, você alimenta outras plantas para poder prosseguir

RISE OF THE PHOENIX

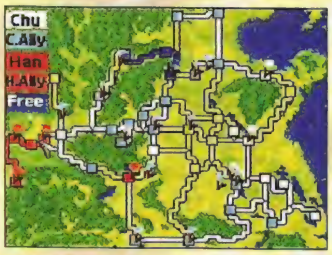
A Koei está de volta com outro épico. Agora na China Imperial, em 210 AC, numa disputa de terra entre os clãs Bang e Yu. Os veteranos em jogos da Koei podem esperar por uma ação familiar, mas não tão emocionante como a de **Nobunaga's Ambition** e **Romances of Three Kingdons**. Escolha entre jogar como Bang (o bom guerreiro) ou Yu (o fascínora) e comandar suas forças militares. Você tem de liquidar inimigos em sucessivos vilarejos, passando por 4 cenários. É preciso experiência para ocupar localidades, administrar divisas e organizar tropas. Leia e controle os números no marcador com atenção. Marca registrada do estilo Koei, as janelas e menus estão presentes neste cart. O segredo do controle está em monitorar as informações numéricas numa janela-calculadora.

***DICA:** os poderes de Random, como pragas e tempestades de areia, atrapalham sua marcha. Evite estas áreas*

Liu Bang X Xiang Yu. Prontos para a luta!

DESAFIO REAL

Os controles nada convencionais fazem de **Phoenix** um desafio para mestres. Como a estratégia básica consiste em deslocar-se rápido pelo território conquistado, você não terá tempo para aprimorar as instalações militares. Para compensar, troque a mão-de-obra escrava por ouro, provisões e títulos para a próxima campanha. As batalhas são em série, com visão de 2 cenas: o cerco ao castelo e campo-aberto. Só o cenário do cerco tem lutas entre as unidades, que você posiciona a gosto. Os gráficos bem definidos, porém estáticos. A animação quase põe tudo a perder. A trilha sonora é repetitiva, deixando o mérito para os efeitos das batalhas. As sequências de batalhas vão decepcionar quem esperava um estratégia definitivo para o 16 bits.



***DICA:** identificar cidades no mapa é importante, mas difícil. Tome nota dos nomes quando encontrá-las*

***DICA:** a espionagem é um recurso importante. Exércitos for numericamente superiores costumam vencer as batalhas*

***DICA:** o Delegate Command apressa a batalha do castelo, mas mostra se sua estratégia de luta está correta*

***DICA:** alguns generais capturados são extremamente vingativos. Execute-os agora para evitar um ataque futuro. Esses encrenqueiros podem desafiá-lo para um duelo durante os combates*

***DICA:** se a sua divisão não tem a intenção de habitar uma cidade conquistada, pegue todas as coisas que você precisar, tais como: ouro, comida e recrutas e não dê moleza pra ninguém*

***DICA:** não dê uma de machão. Fuja se seu inimigo tiver um exército maior*

RISE OF THE PHOENIX — **3,2**

SNES

KOEI

8 Mega - Fases N/D

1 ou 2 jogadores

RPG - Bateria

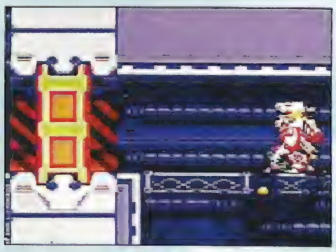
	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	

Por Captain Squideo

METAL WARRIORS

GAMEPRO DIRETO DOS USA

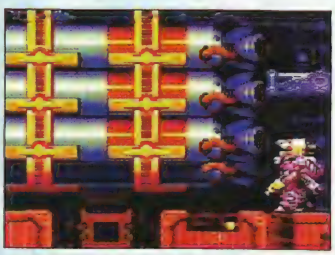
Se você é do tipo que atira antes e pergunta depois, **Metal Warriors** é o seu jogo. Com uma boa variedade de modos, armas e cenários futuristas, tudo indica que **MW** vai estourar. Os fãs de **1993** **Cybenator** vão se deliciar com o último ação/tiro da Konami. **Metal Warriors** o leva ao interior de um robô, voando e andando por um campo de batalha lateral, repleto de labirintos e inimigos. As nove fases têm diferentes objetivos (a maioria missões de resgate e extermínio), mas a ação é a mesma: atirar em tudo que se move, procurar novas armas e voltar a atirar. A diversão é explosiva, sobretudo no modo Head to Head, em que 2 jogadores competem em pequenas arenas. Os cenários, com bons gráficos, incluem espaçonaves, selvas e campos de gelo. Detalhes nítidos e cores brilhantes compõem um visual agressivo, com demos curtas inspiradas em HQs. Os diversos mundos são habitados por robôs em grande escala, arsenal high-tech e naves supersônicas. Alguns inimigos são humanos, minúsculos em relação a seu robô, mas podem causar danos irreversíveis. Tudo em **Metal Warrior** é muito visível - a ação na tela é mediada por barras de energia, cronômetros e marcadores de pontos. O som é o único ponto fraco, com efeitos amadores. A trilha tenta animar com um techno-rock moderninho.



***DICA:** quando chegar ao fim da linha, dispare o seu Energy Cannon usando o botão Y. Isso vai fazer com que paredes e pisos voem pelos ares*

***DICA:** fique sempre de olho no seu mapa se não quiser acabar perdido em um beco sem saída*

***DICA:** fique voando enquanto estiver na mira de armas potentes. Um alvo móvel é sempre mais difícil de ser atingido*



***DICA:** exploda todas as caixas. Você poderá encontrar armas e mais energia dentro delas*

***DICA:** atenção às plataformas e portões móveis. Durante o combate, não os ignore. Eles são mortais*

***DICA:** depois de explodir os blocos alaranjados, salve seu parceiro da missão um que está no canto esquerdo. Atire contra o corredor a sua esquerda para escapar*

JOGUE PARA MATAR

O verdadeiro show deste jogo está na variedade dos elementos de jogabilidade. Você começa com campo de energia, sabre, canhão e alguns itens de teletransporte. Depois, conquista poder de fogo extra com uma boa sorte de armas e granadas. Se não bastasse, seu soldado salta a qualquer instante da cabine e atira contra os inimigos humanos. Jogabilidade fácil, rápida e matadora - tudo o que se espera de um bom jogo de ação.

SNES
METAL WARRIORS
Konami

Saia detonando com seu supersoldado. Esse jogo explosivo lembra um Cybernator, só que bem melhorado.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.0	4.5	4.0	Interm.

Preço não definido
16 Mega
Já disponível
Ação/Tiro
1 Jogador
9 missões
Multiscrolling
Visão Lateral

Por Lord Mathias

SeaQuest DSV

SeaQuest tem sua originou na série americana para a TV NBC. A essência do jogo consiste em destruir as organizações compostas por piratas.

NAVEGAR É PRECISO

Os descendentes do capitão Gancho estão querendo tomar o mundo de assalto. Você pode controlar 6 diferentes naves, cada uma com funções

DICA: para cumprir as missões, aproxime-se de seu local e escolha um veículo especial. Aperte select para achar o local, escolha NAV e aperte B até achar um X cinza

DICA: na missão do avião afundado, use uma nave de ataque (Speeder é o melhor) e acabe com os submarinos da região. Aí, pegue objetos com Truck ou Crab

DICA: na 2ª missão, use o Stinger para abrir caminho (B + direcional) e Crab para salvar os náufragos. Vá rápido, a missão tem tempo correndo

específicas, como por exemplo a Darwin, Sea Truck, Speeder, Sea Crab. Todas elas possuem uma variedade de armamentos e itens, como torpedos e minas. Outras, como a Sea Truck, podem recolher itens. Os efeitos da água e correntezas constituem uma transparência que é um dos destaques dos gráficos SGI, parecidos com DKC, para Nintendo. A música é boa, para gravá-la foram utilizados os melhores

CRAB

Um de seus armamentos é uma furadeira de cascos. Pode também coletar objetos e tem um jato para remover sujeira.

STINGER

Armamento pesado, use-o no começo das missões. Pode atirar em qualquer direção. Não aguenta muitos tiros seguidos.

DARWIN

Exerce um papel fundamental nas simulações de missões. Pode operar switchs e nadar em condições adversas.

chips de som da Sony. O resultado é um retrato perfeito dos temas heróicos do seriado.

FORA DO AR

As pessoas que gostaram da série com certeza gostarão do jogo, mas, como o seriado ainda é inédito para nós, ficamos apenas com o jogo. A não ser quem fez alguma pirataria televisiva.

DICA: nessa tela você pode escolher sua arma auxiliar, pedir para ver o mapa (NAV), ver mensagens (INFO), escolher um veículo (BAY) e pôr um código para mudar de fase, além de se informar sobre o submarino

DICA: na missão do petroleiro naufragado, use o speeder para aniquilar todos os inimigos. Depois, o HR Probe para consertar os furos no casco. Para isso, aperte o botão B e segura em cima dos locais com vazamento

SEAQUEST **3.5**

SNES

MALIBU GAMES

16 Mega - Fases N/D

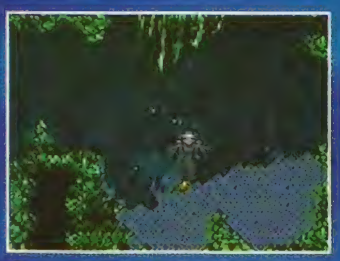
1 Jogador

Aventura - Password

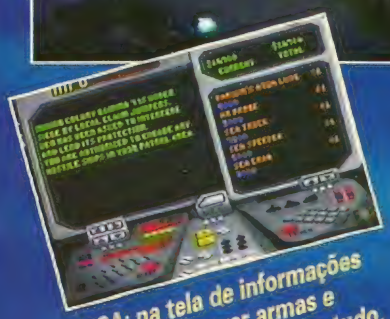
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

DICA: nessa missão, há lugares onde, para passar, você deverá levantar ou abaixar ou pouco o submarino com o botão A

DICA: neste ponto, o sistema de segurança de uma cidade falhou e você tem de desligar tudo. Para isso, use o Darwin, que é rápido, senão a cidade explode. Para desligar os sistemas, mexa neles na ordem correta



Às vezes, há locais de mineração onde se pode susar o Crab para livrar passagens e colher minerais



DICA: na tela de informações pode-se comprar armas e veículos, mas não gaste tudo. Complete as missões e aperte o botão UEO

Na 2ª fase, a melhor tática é passar rápido, sem se preocupar com os inimigos para chegar ao Seaquest DSV

TRUCK

Atira torpedos e minas e pode recolher objetos. Utilize-o como guindaste em lugares onde permanecem inimigos

SPEEDER

Submarino para ataques realizados em alta velocidade. Utiliza torpedos e minas teleguiadas para atacar.

HR PROBE

Pode pegar itens dentro da água. Seus braços acionam mecanismos e podem atingir grandes profundidades. Tem tiro fraco.

Pac-in-Time

Por Sarah Neide

O velho amigo Pac está de volta, cheio de aventura. É uma nova experiência de Pac-Man, mas desta vez com muito mais ação. Em **Pac-in-Time**, Pac-Man não se move entre colunas, como no clássico do arcade. Nesta aventura, Ghost Witch capturou o pobre Pac-Man e os Pac kids de sua mãe, Ms. Pac-Man, e transportou-os de volta no tempo, para o ano de 1975, antes de ter conhecido Pac-Man. Pac possui alguns movimentos novos. Ele pode pendurar-se numa corda, dando mais profundidade ao jogo.

DE VOLTA NO TEMPO

Na sua jornada no presente, Pac ainda mantém alguns de seus movimentos famosos como, por exemplo, o de comer pílulas. Para passar de fase, agora você precisa comer um bom bocado delas. Pac agora nocauteia os inimigos com um novo martelo e bolas de fogo, e pode comer uma superpílula acabando com os fantasmas. Com a estratégia de adicionar novos itens num personagem clássico, a Namco saiu-se vitoriosa. Os gráficos desta versão estão acima da média, com paisagens verdes, cores claras, animações complicadas e personagens grandes que se movem suavemente. Alguns dos inimigos são pequenos e difíceis de serem notados na folhagem. Não se pode dizer que o som seja o destaque do jogo. Os ruídos de fundo são estranhos e a música, quando Pac come a superpílula, é muito longa e repetitiva.

DICA: quando tentar alcançar uma colina, pule em pedras próximas a elas

GAMEPRO DIRETO DOS USA

PAC DETONA

Pac é fácil de controlar, especialmente quando corre, pula e atira. No começo, balançar na corda pode ser difícil, mas depois torna-se simples e divertido. Pular obstáculos para alcançar colinas mais altas pode ser frustante, mas também fica fácil com o tempo e a prática. Pac ainda é o herói de muitas pessoas, pois ele é muito divertido, sem dúvida alguma. Com mais de 50 fases, **Pac-in-Time** adiciona novas dimensões para sua aventura. Todos os fãs de Pac - e mesmo quem ainda não tirou a carteirinha do clube -, deveriam dar uma viajada no tempo.

DICA: aperte o botão Turbo para pendurar-se no teto

DICA: fique pendurado em paredes para descobrir warp zones secretos

DICA: para matar os fantasmas, coma uma pílula grande, como no Pac-Man original

DICA: dê uma martelada nos pontos frágeis das pontes para descobrir áreas secretas

SNES
PAC-IN-TIME
Namco

Você já fazia parte do clube dos amantes de Pac-Man? Nesta aventura de 50 fases, você vai tirar uma carteirinha válida para a vida toda.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.0	4.0	4.5	AJ. Ajustáv.

Preço US$ 60,00
8 Mega
Já disponível
Ação/Aventura

2 Jogadores
Visão frontal
Multiscrolling
Passwords

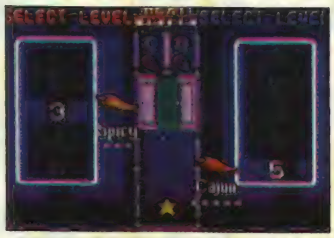
Por Lord Mathias

Bem-vindos ao mundo dos sonhos. Depois de vários anos, os fãs de puzzles vão ter novos desafios. O jogo é uma combinação dos puzzles clássicos com uma história diferente e estratégia nova. Enfim, é um bom passatempo para os "experts" ou mesmo para quem ainda não tem muita prática. Seu objetivo em **Kirby's Avalanche** é formar colunas com quatro ou mais bolhas da mesma cor para que elas desapareçam. As colunas podem ser verticais ou horizontais. Como em Dr. Mario, os objetos podem cair no seu oponente se você fizer uma corrente. A única diferença é que os objetos claros só desaparecem quando as bolhas que estão perto são destruídas. Dependendo do seu humor e experiência você pode escolher entre Practice, Player x Player ou até uma competição, como opção extra.

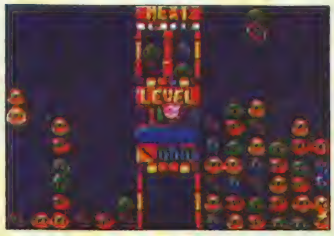
Tem sempre alguém a fim de acabar com os sonhos de Kirby

A velocidade de Cajun é maior no Practice Mode, mas a tela começa vazia

A prática é a única maneira de se vencer. No Training Mode, você pode explorar as técnicas básicas contra um outro jogador. Neste modo não há avalanches e, escolhendo a velocidade, você pode ir desenvolvendo a técnica. No outro modo já existem avalanches e o seu sucesso depende da sua esperteza. Quanto mais rápido você eliminar as bolhas, mais rápido as outras irão cair. Cuidado para não bloquear a passagem das bolhas no canto superior esquerdo, senão sua tela entra em colapso, assim como seu sonho de vitória.



Quanto maior a velocidade escolhida mais bônus você ganha



Cuidado ao escolher personagens, você pode se dar se escolher o cara errado

***DICA:** tente fazer o maior número de colunas de uma vez e dificulte a vida do adversário*

***DICA:** como no clássico Tetris, jogue com um olho na janela que indica a próxima peça*

KIRBY'S AVALANCHE **3,2**

SNES

NINTENDO

8 Mega - Fases N/D

2 Jogadores simultâneos

Quebra-cabeças

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	

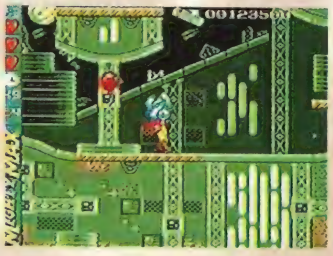
DICA: para matar esses pentelhos, parilise-os com um tiro e depois arremese-os com o botão C

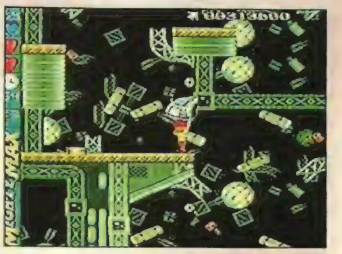
DICA: quando você se sentir perdido, observe a seta branca na parte superior da tela. Ela indica a posição da peça a ser encontrada

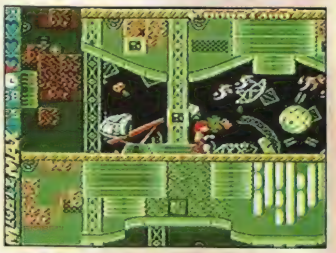
São três personagens a sua disposição. Como sempre, cada um tem a sua característica própria, que varia entre força e agilidade

O objetivo do jogo é simples. Encontre essas peças que mais parecem uma bacia e jogue-as no buraco preto

DICA: ache esse ícone para ganhar a ajuda extra de um robô. Ele destrói tudo que encontra pela frente







DICA: para levar as bacias a lugares mais elevados é preciso algumas artimanhas. Como o uso de balões, molas, ou usar plataformas tortas como alavancas. É só pôr a bacia de um lado e uma pedra do outro

Por Marjorie Bros

Mighty Max teve origem no desenho animado americano, ainda inédito no Brasil. Ele é um super-herói futurista de 11 anos de idade que viaja no tempo através de planetas. Em sua primeira aventura no SNes ele se vê enrascado com um vilão que quer destruir o mundo. Sua missão é achar os pedaços dessa poderosa arma.

LABIRINTO ESPACIAL

Obviamente, Max não está sozinho nessa parada, dois caras o ajudam. O maligno Skullmaster enviou vários capangas para deter o jovem herói. Se Max juntar os pedaços poderá destruí-lo. O jogo não é linear, você pode escolher o estágio e também os personagens, jogando sozinho ou com um amigo. Basicamente, você tem de achar os pedaços e levá-los para os "warps", passando por mais de 50 fases entre cidades, vulcões, espaço e muitos outros lugares. A fase do espaço é a que tem mais pedaços da arma, tornando-a ideal para jogar com um amigo. Durante a aventura, há itens de ajuda como balões, pedras e imãs. Cabe a você aprender a usá-los. **Mighty Max** tem boa jogabilidade, mas se você é meio impaciente com jogos de labirinto é bom nem pegar no joystick.

Na fase do espaço, use as alavancas para mover plataformas e seguir adiante

MIGHT MAX **3.2**

MEGA	
OCEAN	
8 Mega	
2 Jogadores	
Ação	
GRÁFICO	3
SOM	2
DIFICULDADE	4
FUN FACTOR	4

1 2 3 4 5

O VIDEOGAME 2 EM 1

- O ÚNICO MEGA QUE INCLUI ADAPTADOR PARA JOGOS DO MASTER
- EXCLUSIVO SISTEMA DE DESBLOQUEIO PARA QUALQUER CARTUCHO OU CD AMERICANO/JAPONÊS

HIGH RESOLUTION 16 BITS

MEGAVISION
O MEGA MASTER
DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo.*

Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.

DYNACOM

A Dynacom é fera.

*SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.

Por Scarry Larry

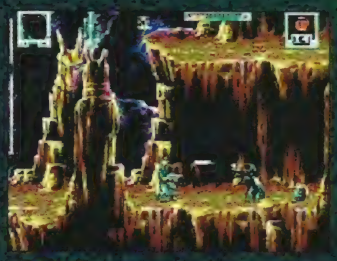
Ação-aventura de plataformas e fases intermináveis. *Stargate* da Acclaim é o lançamento na medida para megamaníacos duros de matar.

EM BUSCA DO PASSADO

Stargate é baseado no sucesso de bilheteria do ano passado. Você joga como o coronel Jack O'Neil, um oficial de carreira da Marinha norte-americana, que se junta ao cientista Daniel Jackson em busca de uma civilização perdida, similar a do antigo Egito. O detalhe é que esta cultura está distante alguns milhões de anos luz da Terra e só é acessível através de um portal estelar. O coronel tem a sua própria missão para a jornada: detonar uma arma nuclear e destruir o portal assim que descobrir o outro lado.

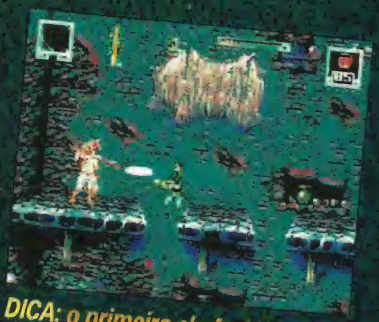
No começo do jogo, você se perde da tripulação e descobre que um grupo de trabalhadores deste novo planeta está se rebelando contra os mestres. Em side-scrolling, você segue através das fases, procurando por seus homens, suprimentos, armas, power-ups e enfrentando inimigos. Também vai ter de livrar o distraído Daniel de algumas enrascadas. Os ótimos gráficos estão à altura da ação. Toda a sua concepção foi feita a partir de pesquisas de casas, cavernas e pirâmides do antigo Egito. Na animação, seu personagem se move com regularidade, com sprites bem destacadas. Mas os inimigos desapontam, com visuais grosseiros e mal-acabados. A oposição é formada de fracos besouros voadores e guardas despreparados. A música, disco de primeira, muda a cada fase. Os efeitos sonoros são abafados pelo som da metralhadora.

GAMEPRO DIRETO DOS USA

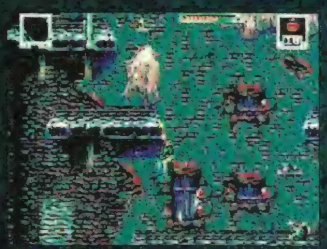


DICA: fique agachado para se proteger dos disparos dos besouros

DICA: preste atenção no chão. Lá você encontrará sinais que indicarão onde estão as armadilhas



DICA: o primeiro chefe é Ra. Só neste cenário há 3 containers de granadas e 3 barras de vida. Pegue as granadas, desvie dos projéteis de Ra, e recupere sua energia quando estiver em baixa



DICA: para não cair no abismo, agarre na borda e espere a plataforma móvel

DICA: as armas mortais contra os guardas são as granadas

DICA: suspeite de aberturas no cenário. Podem ser passagens secretas para salas ou cavernas

DICA: você poderá agarrar em alguns pontos secretos do cenário para evitar a queda

BAD CONTROLS

Desvendar os controles deste jogo é tão simples como traduzir hieróglifos. Com um botão, você salta e agarra nas plataformas, com outro você atira, e com o restante corre e lança granadas. *Stargate* não desaponta quem é chegado numa boa ficção científica.

MEGA
STARGATE
Acclaim

Areia, sol e...aliens? Stargate vai levá-lo a um mergulho rumo ao desconhecido, numa ficção em busca de culturas antigas.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.0	3.5	4.5	Interm.

US$ 65,00
Já disponível
Ação/Aventura
1 Jogador

12 missões
Multiscrolling
Visão Lateral
Passwords

Por Captain Squideo

Warlock é baseado no filme homônimo, lançado em 88, uma produção barata de terror, com muito sangue e clichês do gênero. Nesta versão para o Mega, o cart é cópia-carbono de jogos aclamados no estilo.

QUASE GÊMEO DE DRÁCULA

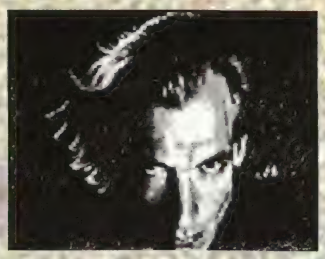
Este cart é monstruosamente parecido com o Bram Stoker's Dracula, um dos grandes sucessos do ano passado. Você é um simples mortal à procura de um monstro numa casa assombrada. Pra variar, o monstro sai em vantagem: são só dois tipos de armas para evitar que ele o esmague com suas garras gigantes.

A falta de velocidade e as fases repetitivas fazem de Warlock um jogo entediante. Você sobe e desce escadarias através de jardins assombrados e castelos em ruínas, sem tirar o dedo do botão. Antes de partir pra luta recomenda-se um Engov. Enquanto o cenário muda, o mesmo não pode ser dito da ação. No caminho estarão algumas magias de ajuda e cristais, mas sem representar grandes mudanças na rotina. Os controles são o básico do básico. Ainda bem que para mudar as magias não é preciso acessar um menu em separado - isso atrapalharia ainda mais. Você não poderá atirar enquanto estiver em movimento, portanto fuja da zona de tiroteio, pare e atire. Alguns power-ups restauram boa parte de sua energia. Apesar de familiar, os gráficos e sons mantêm um padrão acima da média, principalmente nos detalhes dos cenários, com um bom trabalho de sombreamento. E as bestas emitem rugidos horripilantes, acompanhados de uma trilha sonora cativante.

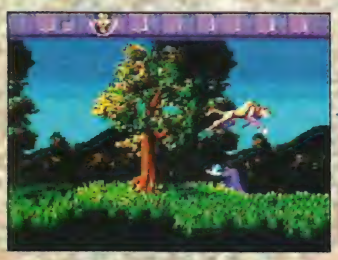
Os chegados em jogos de horror podem esperar bons gráficos e uma jogabilidade fantasma, ou seja, quase que assombra e ninguém vê.

***DICA:** ao lutar contra os zumbis, tente alinhá-los no mesmo lado para eliminá-los com uma só magia*

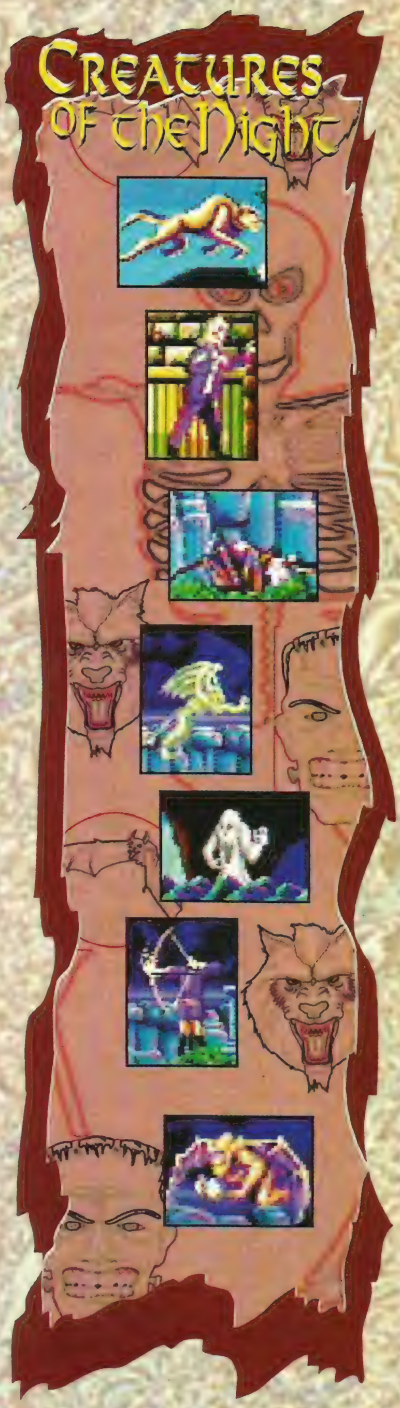
***DICA:** ative o cristal de levitação para achar magias e poções na fenda. Depois disso, procure a saída secreta na cachoeira*



***DICA:** no começo do Grim Garden, use o cristal de levitação para colher os itens à esquerda.*



***DICA:** depois de arranhar o lobo que ataca da direita, vire à esquerda e atire enquanto ele estiver fora da tela*



***DICA:** acione esta alavanca e suba com o elevador. Você encontrará a saída da fase 1. Não se esqueça da magia azul atrás de você*

MEGA
WARLOCK
Acclaim

Mortos-vivos, aranhas, e castelos malassombrados, Drácula está voltando. Pra quem gosta de horror, Warlock é prato cheio.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	3.5	3.0	3.5	INT. Interm.

Preço US$ 60,00
Já disponível
Ação/Aventura
1 Jogador

Multiscrolling
Visão Lateral
Passwords

Por Marcelo Kamikaze

Cinco anos antes de ser instituída a Federação Mundial, o planeta estava sob a ameaça de guerras intermináveis e altas taxas de criminalidade. Para manter a ordem pública, foram criados gigantescos robôs chamados Metal Head, que logo obtiveram êxito em suas missões pacificadoras. De repente, algumas unidades de Metal Head se sublevaram, passando a depredar e matar. Você tem de assumir o controle de um Metal Head e dar fim à rebelião!

Por falta de visões diferentes é que você não vai se cansar de Metal Head

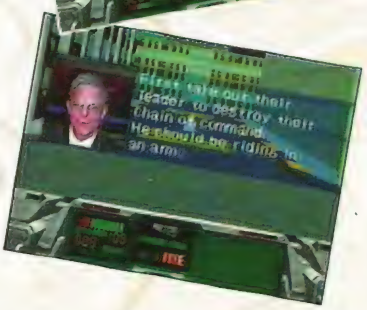
METAL DOOM

Ao ligar o 32X é impossível não notar a semelhança deste jogo com **Doom**. Pode-se dizer que **Metal Head** é uma versão cibernética do grande hit do PC. A perspectiva é em primeira pessoa, em tela inteira, e com um painel completo. O controle é preciso e com multifunções, como mudança de visão, tiros e aceleração. Um mapa, à direita da tela, vai ajudá-lo a se livrar dos intermináveis labirintos que estão no caminho. Pode acreditar: **Metal Head** é uma das melhores surpresas do 32X.

Altos cenários, feitos a partir de imagens de cidades americanas verdadeiras

DICA: as naves atacam pouco. O negócio delas mesmo é sair em fuga

DICA: saia destruindo os armamentos e os seus respectivos componentes



METAL HEAD — **3,2**

32X

SEGA

24 Mega - N/D Fases

1 jogador

Tiro - Simulação

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■		

Earthworm Jim não é o único jogo com vacas voadoras. A fase da Downtown Performance será uma experiência diferente em sua vida

DICA: ao achar a grande nota musical, você possuirá rodas e será invencível. Elimine todos os inimigos por perto

DICA: Katy é melhor para ataques a longa distância e para ajudar contra inimigos múltiplos

Por
Captain Squideo

Quem procura um bom jogo para 32X vai receber **Tempo** de braços abertos. Ótimos sons e gráficos e jogabilidade simples formam um ótimo jogo para principiantes.

FESTA DANCE

Tempo lembra **Ristar** (***SGP*** nº 11) , outro game de plataforma. É ideal para novatos. É simples e do tipo "sempre em frente", os inimigos Bop voam e pulam para novas plataformas. Ao fim de cada fase você enfrenta os chefões. Há uma música tema para cada área em que você passa, como se estivesse dentro de um estéreo gigante. Você recupera energia achando notas musicais. Apesar de desses detalhes, é o tipo de jogo que você já viu antes. **Tempo** não é apenas o nome do jogo, também é o nome do herói. Ele é um inseto que dança, pula e voa. Possui quatro braços e duas pernas que permitem os arremessos, três tipos de chute e três de socos.

DICA: pule no interruptor e a luz ficará. Aí, suba nas ondas sonoras, elas vão levá-lo para novas plataformas

DICA: flechas apontam as saídas, mas vá contra elas se precisar de notas musicais extras, como na rampa da fase da Indigestion Performance

Os controles são rápidos e têm boa resposta, tornando o herói quase invulnerável contra os inimigos que ele encontra (vôos e pulos precisos pedem prática). Como vantagem extra, você pode encontrar a namorada de Tempo, Katy, em vários locais ao longo do jogo. Você pode jogar com Katy, mas ela apenas fica ao lado de Tempo para ajudar nos ataques. Juntos, eles são um perfeito par de dança.

DICA: sempre entre nas salas iluminadas e atrás dos cenários atacando. Um inimigo fácil de matar costuma ficar lá dentro

CORES VIVAS

Se quer ver gráficos de 32X com excelente qualidade,

DICA: é mais seguro matar os inimigos à distância, mas se pular neles, você alcançará itens extras

fique esperto com os estágios de **Tempo**. Os cenários são densos, com cores fortes e formas trançadas que tornam difícil a concentração no jogo. O excelente tema musical casa muito bem com a ação e os gráficos. As músicas no estilo rap mudam a cada fase e sempre seguram a onda. Os efeitos sonoros não são muitos, mas você não vai se importar muito com isso. Há muitas outras virtudes. Este jogo tem tudo para quem está começando a jogar agora: toneladas de animações, jogabilidade fácil, um herói de primeira e passwords musicais para garantir o sucesso. Só que os caras com mais tarimba no joystick não vão encontrar muito desafio.

32X
TEMPO
Sega

Você conhece este tipo de jogo, mas não seus efeitos especiais. Funk, rap e gráficos fascinam nesse ação de plataforma.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	4.0	4.0	Ajustáv.

Preço US$ 70,00
24 Mega
Já disponível
Ação/Aventura
1 Jogador
7 Fases
Multiscrolling
Passwords

ETERNAL CHAMPIONS

CHALLENGE FROM THE DARK SIDE

Por Baby Betinho

Eternal Champions- Challenge from the Dark Side chega detonando pela segunda vez. A Sega veio decidida a alcançar o sucesso que, por razões que só os deuses explicam, não obteve na primeira versão. Isso é o que podemos chamar de uma versão CD. Não se trata de uma mera adaptação do cart com nova apresentação. Tudo é novo. Ou melhor, quase.

ENTRE COWBOYS E FARAÓS

Estão de volta os lutadores originais, só que agora os caras vêm munidos de novas táticas e golpes quentíssimos. Para completar a turma, há também outros quatro personagens recém-saídos do forno da Sega: Riptide (corsária), Ramses III (faraó egípcio), Raven (índia africana) e Dawson (cowboy).

JOGABILIDADE SANGUINÁRIA

A jogabilidade e a animação estão melhores e todos aqueles que queriam mais sangue e novos "fatalities" vão babar com as quatro novas maneiras de terminar a luta. Como se tudo isso já não fosse suficiente, a Sega comunicou ainda que existem nove lutadores escondidos, fora os dois mestres que aparecem naturalmente durante o jogo. Você pode encarnar qualquer um dos nove personagens secretos. Este guia, preparado com carinho pelo time de ***SGP,*** mostra do que os principais lutadores são capazes. Mostramos para você os golpes especiais de cada um dos lutadores e suas táticas. De quebra, os overkills de todo mundo para acabar com a festa. Com isso tudo, se você não se der bem, é melhor comprar uma aquarela!!

ETERNAL CHAMPION **4.0**

SEGA CD

SEGA

CD - 15 Fases

2 jogadores simultâneos

Luta - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	■

LARCEN

Larcen é um cara forte e ofensivo. Com exceção do golpe air-defense-reflect, ele possui vários ataques virtuais, golpes aéreos, armas, o Machine Gun kick, o Slash 'n' Turn e outros movimentos especiais que fazem dele um lutador verdadeiramente aterrorizante.

SKILL MOVES

BACKFLIP KICK
Faça a sequência: ↓↙← e aperte C. Ele gira e chuta para quebrar os ossos.

MANTIS STRIKE
↓↘→ e aperte A para pular e dar uma joelhada.

SPECIAL MOVES

LOW SWEEP
Segure E por um segundo e depois aperte D e Z. Ele dá uma rasteira.

POWER SWEEP
Aperte A,B e C e Larcen dá um gancho no alto com as pernas.

AIR SWEEP
Aperte A e C. Este golpe pode ser feito no ar. Ele pula para trás e depois dá o gancho no inimigo.

OVERKILL

Durante o último round, no estágio de Larcen, seu inimigo deve estar do lado direito da porta dupla. Fique à direita dele e use o gancho para começar o Overkill.

SLASH

Slash possui alguns truques com sua clava. Ele pode atirar fogo ou gelo e fazer acrobacias selvagens para derrubar o inimigo longe. Não subestime sua habilidade, isso pode fazer com que você leve umas pauladas que não serão muito fáceis de esquecer.

SKILL MOVES

DOUBLE FOUT KICK
↓↙← e C. Slash dá um mortal para trás chutando o inimigo.

CLUB DIVE
↓↙← e B. Slash pula por cima do inimigo, batendo nele.

SPECIAL MOVES

FIRE CLUB
↓↘→ e X. Slash atira um raio de fogo de sua clava.

ICE CLUB
↓↘→ e Y. Slash congela o inimigo com um spray de gelo de sua clava.

SPINAL CRUSH
Quando em close, segure → e Y para agarrar o inimigo dar com a clava na cabeça.

OVERKILL

Para começar o Overkill de Slash, leve sua vítima para o canto direito da tela, fique ao lado direito dela e dê um golpe final.

XAVIER

A defesa de Xavier era limitada. Agora, ficou mais forte e ele tem duas magias. Mantém os oponentes longe com seu Dragon's Bite uppercut, bloqueia armas com o Mystic Shield e espanta inimigos com o Phantom Strike.

SKILL MOVES

SNAP BACK
Segure E por 1 segundo e depois aperte D para acertar o inimigo com o bastão que aumenta de tamanho.

DRAGON'S BITE
Aperte ↓↘→ e C. Xavier dá um uppercut com o bastão.

SPECIAL MOVES

SWAP SPELL
Aperte X e Y, troque a posição e faça o inimigo atirar em si próprio.

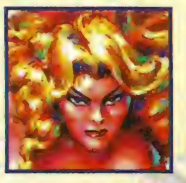
POSSESSION
Aperte X, Y e Z. Xavier adquire a personalidade do inimigo.

CONFUSION SPELL
Aperte A e C para confundir os controles do inimigo por cinco segundos.

OVERKILL

Leve o inimigo para o lado esquerdo da do fogo, e deixe-o diretamente na frente da porta da casa no cenário. Fique à esquerda e atire nele.

JETTA



Jetta era no primeiro **EC** um personagem do tipo que "bate e corre", mas agora ela é extremamente ofensiva e defensiva. Possui sua Phasing Power, e novos golpes que a tornam uma formidável e perigosa lutadora.

SKILL MOVES

POWER BURST
Aperte ↓↘→ e C. Batendo seus braceletes ela solta uma corrente de energia para frente e para trás.

RICOCHET
Segure ↓ por um segundo e depois aperte ↑, A ou C. Jetta vira uma bola que gira, movendo-se rápido.

SPECIAL MOVES

FLYING CHOKE HOLD
Segure ← por 1 seg. e aperte → e Z. Jetta atira uma corrente que enforca o inimigo.

RESONATE
Aperte X, Y, Z e depois A e C para dar o golpe Phase.

CEILING GRAB
Segure ↓ por 1 seg. e aperte ↑ e B, e mande um bladerang do teto.

OVERKILL

Você terá que atrair o inimigo para o segundo sinal de entrada à direita. Fique à esquerda, mais ou menos perto dele, e apenas use algum golpe que atire.

DAWSON

Dawson é a síntese de arte marcial e briga de bar. Ele tonteia os inimigos com a Spinning Axe Pick. Massacra com o Rattle-Snake Belt Grab, ataca com o Tumbleweed ou chicotear com o Pony-Tale Strike.

SKILL MOVES

SPINNING AXE PICK
Aperte ↓↘→ e C. Dawson gira em torno do oponente.

STEP OUT
Fique no lado oposto do oponente e aperte ↓↙← e C. Dawson é teletransportado para o outro lado da tela.

SPECIAL MOVES

DUAL KNIFE THROW
Segure ← por 1 seg. e aperte → e X. Dawson atira um par de facas.

SPIT ATTACK
Segure ← e aperte →, Y e Z para cuspir tabaco e deixar o inimigo lento.

HAT ATTACK
Segure ← e depois aperte → e Z para jogar o chapéu no inimigo.

OVERKILL

Leve o inimigo para o canto esquerdo da tela. Empurre-o até o fim para dar o golpe final.

RAX

Um perigoso lutador e uma verdadeira máquina de combate, agora com novos golpes. Seus socos e chutes detonam, além de uma joelhada poderosa acompanhada do Shock Wave e uppercuts.

SKILL MOVES

JET UPPERCUT
Segure ↓ e depois aperte ↑ e Z. Rax dá um poderoso uppercut.

TURBINE
Segure PE por um segundo e aperte PD e A. Este golpe transporta o inimigo para o lado oposto e neutraliza suas armas.

SPECIAL MOVES

AIR JETS
Segure ↓ e aperte ↑ e B. Rax aciona os jatos e flutua alguns segundos.

CYBER KICK
Aperte A, B e C. Rax dá um chute devastador.

SHOCK WAVE
Segure ← e aperte →, Y e Z. Rax cria uma corrente de eletricidade, que vai até o inimigo.

OVERKILL

Para ativar o Overkill no estágio de Rax, atraia seu inimigo para o meio da tela, no centro do fogo. Posicione-se do lado esquerdo e use atire um projétil.

RIPTIDE

Além do perigo que oferece com suas facas e com o ataque Kajukenbo, a guerreira Raptide pode amedrontar seus inimigos com fortes sons de trovão, Também concentra sua força de uma onda num poderoso soco.

SKILL MOVES

WHIRLPOOL REFLECT
Segure ← e depois aperte → e A. Riptide se transforma em um ciclone, ficando invunerável às armas.

TIDAL PUNCH
Aperte ↓↘→ e X. É um soco poderoso, que tem a força da arrebentação de uma onda

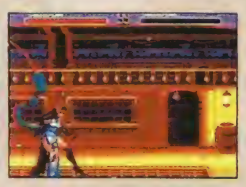
SPECIAL MOVES

WHIRLWIND T-PORT
Segure ↓ e aperte ↑ e C. Riptide desaparece e ressurge como ciclone.

KRISS BLADE (AÉREO)
No ar, segure ← e aperte → e X (lança lâmina à frente) ou Y (para baixo)

KRISS BLADE (NO CHÃO)
Segure ← e aperte → e X (lança a lâmina à frente) e Z(para cima)

OVERKILL



Posicione o inimigo embaixo do mastro de madeira no centro do barco. Fique à direita e utilize qualquer golpe que mande um projétil.

RAVEN

Raven é a dona do tempo. Ela pode desacelerá-lo, criar um portal e teletransportar-se, sugar o inimigo por um buraco negro e apagar alguns segundos do tempo da luta. Tem poderes voodoo e pode fazer um boneco do inimigo e enfiar a agulha nele. Atenção à fúria de Raven e sua tatuagem de cobra, que cria vida.

SKILL MOVES

RAVEN'S FURY
Quando estiver no ar, aperte ↓↘→ e B. Raven mergulha no inimigo.

MAMBO COMBO
Segure ← e depois aperte →, B e C. Raven ataca o inimigo com cinco chutes.

SPECIAL MOVES

CREATE VOID
Aperte ↓↘→ e Z. Cria-se um buraco negro, sugando o inimigo.

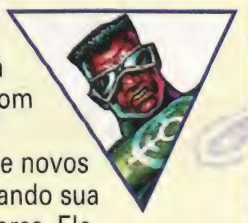
TIME SPLIT
Segure ← e aperte →, Y e Z. Raven se move pela tela várias vezes e escapa. Aperte A, B e C para reaparecer.

DESTABILIZE TIME
Aperte e segure X, Y e Z e desacelerar o tempo.

OVERKILL

O inimigo tem de estar à esquerda do crânio que está pegando fogo. Fique perto dele e à esquerda também. Use qualquer golpe que lance projétil contra ele.

BLADE



Blade está de volta com ataques múltiplos e novos golpes usando sua extrema força. Ele supera os inimigos com os golpes Brick Wall e Lightning Strike e pode cortar os oponentes em pedacinhos com o golpe Slice 'N' Dice.

SKILL MOVES

BRICK WALL
Segure ← e aperte → e B. Blade usa sua força e sobrecarrega o inimigo.

EXCESSIVE FORCE
Segure ← e aperte →, B e C. Blade soca, chuta e massacra o inimigo com um golpe de cinco ataques

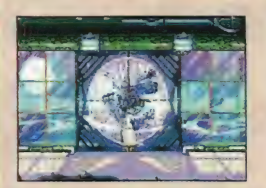
SPECIAL MOVES

PERSONAL SHIELD
Aperte X, Y e Z. O escudo absorve metade da força do soco.

TRACKING BLADE
Segure ← e aperte →, X e Y. Blade joga uma lâmina de ataque.

CONTAINMENT FIELD
Aperte A e B. O que for atirado contra Blade fica mais lento.

OVERKILL



Leve o inimigo para o cantp direito do ventilador e fique à direita do inimigo para conseguir dar o golpe final.

MIDKNIGHT

Midknight está de volta com golpes novos e novidades no seu poder de vampiro. Ele é bem resistente e pode concentrar a energia de antigos sugadores de sangue para dar o poderoso Demon Fang Kick.

SKILL MOVES

SHOULDER ROLL OR SIDE KICKS
Perto do inimigo, aperte ↓↘→ e Z. Midknight rola e golpeia a nuca do oponente.

OVER HEAD STOMACH PUNCH
Segure → e aperte A, B e C para agarrar o inimigo e jogá-lo longe com um soco.

SPECIAL MOVES

FLYING WALL SMASH
Segure ←, aperte → e Z para voar e derrubar o inimigo com os punhos.

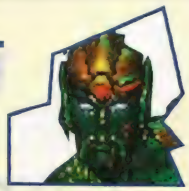
MIST ATTACK
Aperte e segure A e C. Midknight vira pó e faz ataques fantasmas.

MANIFEST
Segure A, B e C para Midknight concentrar energia e tornar-se invunerável.

OVERKIL

Faça com que o inimigo fique debaixo do aviso de perigo que está à direita. Fique no canto da parede à direita e use um golpe final.

TRIDENT



Trident tem força ofesinva e poder sobre os mares. Sua atmosfera representa seu estilo de luta, e agora traz golpes brutais, como face-lashing, wave-pounding e blade-slashing. Também escapa ou ataca teletransportando-se com o Wave Master.

SKILL MOVES

TIDAL WAVE
Aperte ↓↘→ e Z. Uma onda emerge de Atlantis para dar um banho no inimigo.

SLASH SPIN
Aperte ↓↘→ e C para . rolar para frente. Aperte ↓↙← e C e volte.

REPULSER FIELD
Aperte B e C e forme uma nuvem amarela que empurra o inimigo.

SPECIAL MOVES

BIO-DRAIN FIELD
Aperte Y e Z. Se o inimigo tocá-lo, a nuvem vermelha vai -protegê-lo.

DEPTH CHARGE FIELD
Aperte X e Y. A nuvem azul torna o inimigo mais lento quando ele tocá-lo.

LIQUID MODE
Aperte A, B e C. Trident vira água e passa por objetos sólidos. Bom se você estiver encurralado.

OVERKILL

Faça tudo para levar o inimigo para baixo da da estátua da sereia. Fique à direita do inimigo e procure acertá-lo com um golpe final.

RAMSES III

Ramses é o máximo da força. Ele pode virar uma cobra, uma estátua de ouro ou fogo. Também pode evocar o espírito de Phoenix, do crocodilo e energizar os raios solares. É extremamente ofensivo e defensivo. Só um lutador corajoso pode encará-lo.

SKILL MOVES

PHOENIX DIVE
Quando estiver no ar, segure ← e depois aperte → e Z. Ramses vira um pássaro de fogo que mergulha no inimigo.

KING COMBO
Segure ← e depois aperte →, B e C para atacá-lo com cinco porradas.

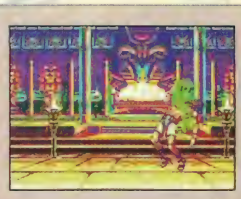
SPECIAL MOVES

SNAKE ATTACK
Segure ↓ e depois aperte ↑ e C. Ramses vira uma serpente e ataca de surpresa.

TORCH ATTACK
Segure PB, e aperte PC e Y. Ramses vira fogo e rola na tela.

HACK AND SMACK
Segure ← e aperte →, X e Y. Ramses usa sua lâmina e ataca 4 vezes.

OVERKILL



Leve o inimigo para debaixo da pequena coluna à direita do centro do cenário. Para começar a matança, fique de frente para o lado esquerdo dele e atire.

SHADOW

Shadow é uma verdadeira guerreira ninja: versátil e perigosa. Ela possui uma variedade de armas, e poderes místicos. Não há obstáculos que ela não possa vencer.

SKILL MOVES

BANZAI BLITZ
Segure ← e depois aperte →, B e C e golpeie com 5 ataques.

FLYING STEP
Segure ← e aperte →, A e B e deslize rápido.

SHADOW MODE
Aperte X, Y e Z. Shadow vira uma sombra. Ataque sem medo.

SPECIAL MOVES

NINJA WEAPONS
Segure ← e aperte →, X ou Y. Shadow atira um Shuriken. Segure ← e aperte ↗, X ou Y e atire uma faca para cima. Segure ←, aperte ↘, X ou Y e atire uma bomba no chão.

FLYING MINE
Aperte ↓↘→ e Z para lançar uma mina que explode com o impacto.

OVERKILL

Desloque o inimigo para baixo da segunda letra do sinal que fica à esquerda. Fique à esquerda na tela e atire.

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Quarantine

Por Tommy Glide

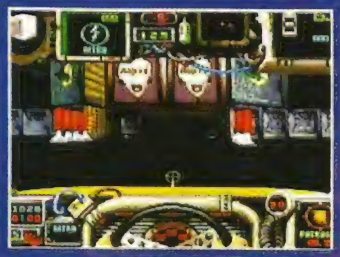
Dirigir nas ruas de São Paulo ou do Rio de Janeiro é como andar de carrossel em comparação com os perigos corridos por um taxista de Kemo City no ano de 2048. Como Drake Edgewater, um pacato pai de família, você tenta sobreviver numa cidade-prisão habitada por psicóticos e serial-killers.

UM NOVO TAXI-DRIVER

Em *Quarantine*, o novo e ultraviolento jogo da GameTek, suas chances de escapar dessa metrópole enlouquecida dependem exclusivamente de suas habilidades nas ruas. Nesta combinação entre direção e tiro, seu carro é o único passaporte para a fuga. Você cruza as ruas de Kemo City, ganhando grana ao transpor passageiros comuns e ao fazer algumas missões extras para o grupo de resistência. Seu táxi, que aparentemente é uma banheira Cadillac, está armado até o teto-solar com um arsenal de impressionar qualquer um. Você começa com armas caseiras, até conseguir dinheiro e visitar "Weapon King" (o paraíso do homem-urbano), uma loja de armas, para comprar o que quiser, de canhões a mísseis teleguiados. Para andar a noite em Quarantine é indispensável portar ao menos uma metralhadora Uzi e deixar as janelas bem abertas para reagir a qualquer sinal de perigo. Caso sua munição acabe em meio a um ataque, sorria, nem tudo está perdido. Não se esqueça de que seu carro é uma arma em potencial: acelere e passe por cima. Já na abertura vídeo-rock

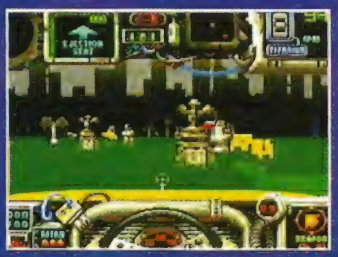
DICA: um bom taxista conhece as ruas como ninguém. Use o radar e a bússola para guiar-se e trate de decorar rapidinho os caminhos mais fáceis para levar seu passageiro

DICA: na fase Core, mantenha seu carro em bom estado e a Reaper Back carregada para obter sucesso com a Lebaron Gang no drive-in



DICA: para saber onde deixar um passageiro na Alameda de Kemo Core, procure pela entrada demarcada por uma fileira de colunas alaranjadas

DICA: as ruas são violentas, portanto previna-se e arme-se assim que houver uma oportunidade



DICA: aproveite que não há nenhum policial no Kemo Park e atravesse pelas árvores e cemitérios para ganhar tempo

DICA: quando for explodir a Omnicorp TV na fase Core, leve a bomba para a estação e ejete-a com o assento ao lado

3DO

QUARANTINE

Gametek

Misture a jogabilidade de Doom com Fuga de Nova York e Mad Max 2 e você terá um jogão chamado Quarantine.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	5.0	4.0	4.5	Avanç.

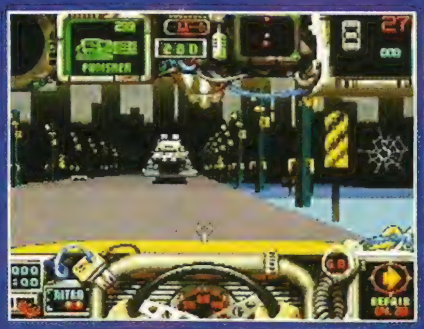
Preço US$ 50,00
CD
Já disponível
Ação/Tiro

1 Jogador
5 Fases
Multiscrolling
Bateria

A VIDA DE DRAKE

KEMO CITY - 2048 AD

Esse vídeo-rock o leva para o mundo de Drake, de onde ele tem de fugir



DICA: seu táxi não pode nadar, por isso fique atento quando estiver perto da água

DICA: muitas pessoas só estão na rua para atrapalhar, não vacile, atropele-as sem dó

digitalizada em fullscreen (tela inteira) tem-se uma boa noção do que virá. São quatros visões de seu carro (frontal, traseira, e laterais), portanto você sempre saberá por onde está sendo atacado. Ao contrário dos fighting games, em *Quarantine* os códigos de sangue são dispensáveis - as ruas parecem um açougue! Os estágios oferecem novos veículos para a batalha, com múltiplas armas e explosões de grande impacto visual. A concepção gráfica adotada é a gótica, no estilo de *Doom*. Cada fase tem seus próprios detalhes macabros: cenários formados por prédios em chamas e árvores decoradas com cadáveres.

KILLER SOUND

Finalmente, um game com uma música matadora. Nada melhor do que ouvir um som da pesada quando você está dirigindo! Os ótimos efeitos também garantem as explosões, disparos e a agitação das ruas. Kemo City é também uma rara ambientalização para videogame, lembrando os filmes de Quentin Tarantino, o diretor de Tempo de Violência, um dos ganhadores do Oscar deste ano. Os controles ficam devendo em precisão. Atirar é fácil, o problema é dirigir. Fazer curvas fechadas, assim como manobras rápidas em algumas fases, pode ser uma missão quase impossível. Esbanjando gráficos violentos e alta jogabilidade, Quarantine é uma das boas surpresas do ano para o 3DO. Mas, se você tiver algum tipo de reação ou mal-estar ao ver sangue, é melhor optar pelo *Rei Leão*.

DICA: deixe sua Uzi guardada. Você irá precisar dela para encarar o Mad Mob depois no Kemo Park

DICA: o perímetro de cada fase é fortificado com mísseis e minas. Evite dirigir perto de paredes se quiser evitar danos

Por Scary Larry

Dessa vez pisaram na bola. Essa versão para 64 bits é uma mera adaptação do que saiu para 16 bits. Os lutadores do SNes e Mega Drive deveriam ter ficado lá nos 16 bits. Virtualmente inalterado se comparado com seus antecessores, **Double Dragon** para

DICA: táticas baratas vão bem. Encurrale o inimigo no canto e acerte-o em cheio

Jaguar é fraco e não passa de um exercício bobo de luta mano-a-mano. O padrão melhor-de-três reina. Você tem oito lutadores para escolher (incluindo Billy e Jimmy Lee), mas o jogo não possui profundidade ou jogabilidade para manter o espírito de luta de outros clássicos do gênero. Os gráficos não demonstram melhora sobre a versão de 16 bits. No entanto, os cenários 3D estão mais realistas. Os lutadores ainda são superficiais e tipo desenho-animado. A música pode causar até dor de cabeça, é um rock industrial,

DICA: carregue os golpes quando estiver a um corpo de distância do adversário

para os mais chegados num som depressivo. Os controles são razoáveis para um jogo cheio de golpes especiais. Os movimentos saem fácil, mas esqueça as combinações e defesas.

LUTANDO NO ESCURO

Você tem de ser um tremendo fã de **Double Dragon** para investir sua grana neste jogo. Mesmo

DICA: ao lutar contra o computador, bloqueie os ataques aéreos e revide com um chute ou um soco baixo

os fanáticos por jogos de luta não se impressionarão com esta versão para o 64 bits. E quem só tem o Jaguar em casa vai continuar carente de um verdadeiro jogo de luta, como Street ou Mortal.

DOUBLE DRAGON

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
2.5	2.5	2.5	2.5	Aj. (Ajustáv.)

Preço: não disponível
16 Mega
Já disponível

Luta
2 Jogadores
Visão Lateral

Por Captain Squideo

Pinballs antigos e a alta tecnologia do Jaguar, estranha combinação! Pena que este **Pinball Fantasies** pareça ter ficado mais para o antigo do que para a alta tecnologia. Daqui a pouco tem gente chamando o console da Atari de bichano.

PINBALL NO TENPO DAS DILIGÊNCIAS

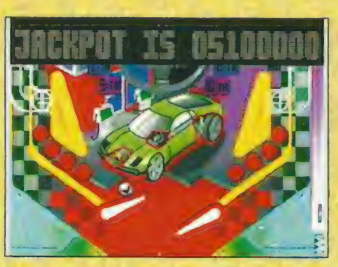
Não há muita ação em **Pinball Fantasies**. Você joga o pinball

DICA: para conseguir mais força, acerte a bola com a ponta dos flippers

Os sons têm uma atmosfera diferente para cada mesa. A mesa do Speed Devils, por exemplo, possui barulho de carros. Você vai perguntar: Onde estão as vozes e as incomparáveis músicas? Mais um recurso do Jaguar que foi esquecido. Bola pra

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Pinball Fantasies



Prenda a bola com o flipper para lançar com precisão e obter mais pontos

Use o tilt (botão A) só de vez em quando e sacuda a mesa para ter vantagem

padrão ou em quatro pequenas mesas. Não há itens ou salas escondidas, rampas, nem personagens. Os controles? São muito simples. Basta rebater a bola. Alguns vão gostar do jogo, mas quem acha que o Jaguar poderia oferecer mais imaginação vai se desapontar. Há mais jogabilidade em **Sonic Pinball** para Game Gear. Salvam-se os gráficos, bem decentes. Os cenários introdutórios são alucinantes, as telas principais se baseiam em carros e catacumbas.

frente. **Pinball Fantasies** não é diferente daquelas máquinas de pinball substituídas pelos videogames modernos. Este jogo pode ser perfeito para baixinhos ou veteranos saudosos de velhos pinballs. E para mais ninguém.

PINBALL FANTASIES

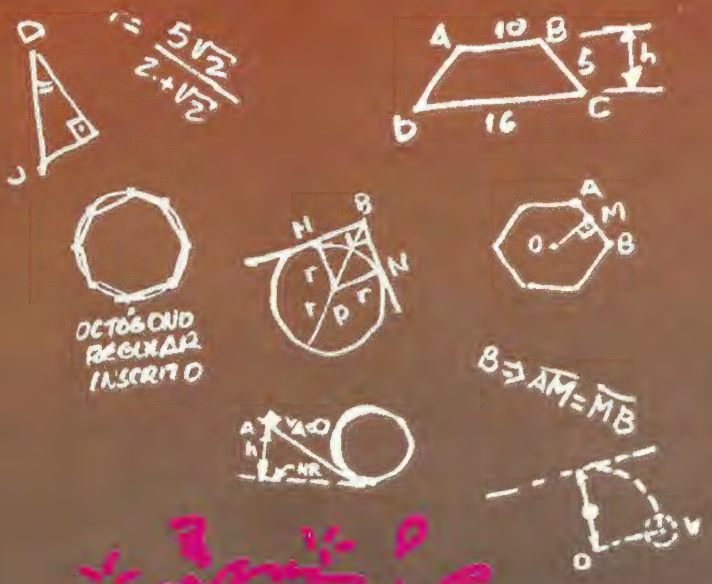
Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.0	3.5	2.0	1.0	AJ. (Ajustáv.)

Preço US$ 60,00
8 Mega
Já disponível
Pinball

1 Jogador
Multiscrolling
Visão Aérea

A SOMA DO QUADRADO DOS CATETOS É IGUAL AO QUADRADO DA HIPOTENUSA.

PROBLEMA DELES.



No mês das provas a Super Gamepower lança um especial para quebrar o gelo. Você vai conhecer todos os jogos que existem para cada console e os prós e contras de cada um deles, além dos últimos lançamentos. Entre uma prova de matemática e outra, compre o especial da Super Gamepower. Se o seu pai reclamar, diga que a próxima prova é de sistemas. E tá limpo.

Especial

SUPER GAMEPOWER

Em Junho nas Bancas.

RAIDEN PROJECT

Por Marcelo Kamikaze

Os anos de 87 e 88 foram a era dourada dos shooters verticais. Na época, havia filas de gamers frenéticos para gastar fichas em jogos como **Twin Cobra**, **Flying Shark**, **Truxton** e **Raiden Project**. Mesmo mais lento nos controles que seus concorrentes (a intensidade da ação é a mesma), **Raiden I** fez muito sucesso e ainda é bem aceito por novatos e veteranos. Seu arsenal era composto de dois tiros básicos: o vermelho (com alcance maior), o azul (laser concentrado), além de uma bomba arrasa-tela. Em alguns pontos do cenário você atirava para achar uma fada que revertia novos itens para seu marcador.

SE LIGA NA TELA

Poucas inovações foram feitas em **Raiden Project II** em relação à primeira versão, também presente como opção. Ao arsenal adicione mais um tiro (teleguiado) e uma bomba (que explode ao redor das naves). Os chefes de fase ainda dão muito trabalho aos jogadores não familiarizados com a ação. Para derrotá-los, é preciso atirar muito e desviar rápido de suas investidas. O que mais mudou foram os controles. Apertando os quatro botões superiores ao mesmo tempo, você volta ao menu e pode configurar qualquer elemento do jogo. Outro ponto interessante é o ajuste de tela. Como no fliperama as telas eram verticais, em **Raiden II** você tem um ajuste (comprimir, esticar) e o modo de tela vertical, em que você joga com o monitor em pé. Mas não arrume encrenca com seus pais detonando a TV com garantia até o ano 2000. Para isso é preciso ter um monitor especial. Nem tente fazê-lo na TV de casa. Música original.

DICA: o velho truque de usar a bomba como escudo funciona bem, mas não abuse

Em Raiden II, você não volta a um ponto fixo na fase ao ser alvejado, como em Rainden I

DICA: em Raiden II o plasma Laser (roxo) é a melhor opção de ataque.(botão turbo- △)

RAYDEN PROJECT **3,2**

P.STATION

SEIBU PRODUCTION

CD - 15 Fases

2 jogadores simultâneos

Tiro espacial - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■			
FUN FACTOR	■	■	■		

VEJA QUEM COLOCOU A CABEÇA A PRÊMIO:

RESULTADO DO CONCURSO

NÃO FAÇA DO SEU HERÓI UM BICHO DE 7 CABEÇAS

OLHA SÓ QUEM SÃO OS SORTUDOS

1ª lugar: 1 TV 20" com controle remoto, marca Sanyo,
Edwilson Rodrigues Ribas
Mangaratiba/RJ

2º lugar: 1 rádio gravador estéreo com CD, marca Sanyo,
Marcio Fernando C. Penha
São Paulo/SP

3º lugar: 1 rádio gravador estéreo com CD, marca Sanyo,
José Uedson Silva
São Paulo/SP

4º lugar: 1 rádio gravador estéreo, marca Sanyo,
Leandro Wendell de Andrade
Brasília/DF

5º lugar: 1 rádio gravador estéreo, marca Sanyo,
Marco Aurélio dos Reis
Osasco/SP

Se o seu nome não está aqui, não perca a cabeça. Tem sempre concurso novo rolando e você pode ganhar a qualquer momento. Até a próxima!

SUPER GAMEPOWER

GRANDE CONCURSO SUPER GAMEPOWER Dá a Dica

Confira aqui os ganhadores

1ª lugar: 1 TV 29" com controle remoto, marca Sanyo,
Emerson Rogério Visconio
Monte Alto/SP

2º lugar: 1 videocassete 4 cabeças, marca Sanyo,
Alexandre Moreira Hassegawa
Belém/PA

3º lugar: 1 videocassete 4 cabeças, marca Sanyo,
Adriano Ferreira de Lima
Curitiba/PR

4º lugar: 1 rádio gravador estéreo com CD, marca Sanyo,
Cláudio Rodrigues da Silva
Ferraz de Vasconcelos/SP

5º lugar: 1 rádio gravador estéreo com CD, marca Sanyo,
Rodrigo de Souza Dantas
Santos/SP

6º lugar: 1 rádio gravador estéreo, marca Sanyo,
Damião Joaquim Silva
Ceilândia/DF

7º lugar: 1 rádio gravador estéreo, marca Sanyo,
Ricardo Guedes Bittencourt
São Paulo/SP

8º lugar: 1 rádio gravador estéreo, marca Sanyo,
Luciano Santos da Silva
São Paulo/SP

9º lugar: 1 rádio gravador estéreo, marca Sanyo,
Ronivon C. Bittencourt
Osasco/SP

10º lugar: 1 rádio gravador estéreo, marca Sanyo,
Janaiton Ferreira Gonçalves
Rio Grande/RS

E aí, não foi dessa vez? Não esquenta. A SupergamePower sempre tem concursos novos pra você. Até a próxima.

Os quadrinhos da Folhinha anteciparam a chegada do herói à telinha

Mate os soldadinhos e pegue as bolinhas que restam deles

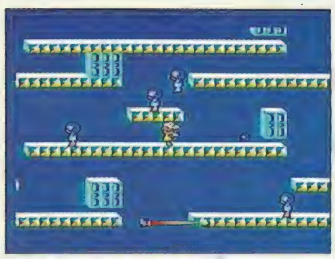
GERALDINHO

GERALDINHO	3,2
MASTER	
TEC TOY	
2 Mega - N/D	
2 Jogadores	
Ação	
GRÁFICO	
SOM	
DIFICULDADE	
FUN FACTOR	
1 2 3 4 5	

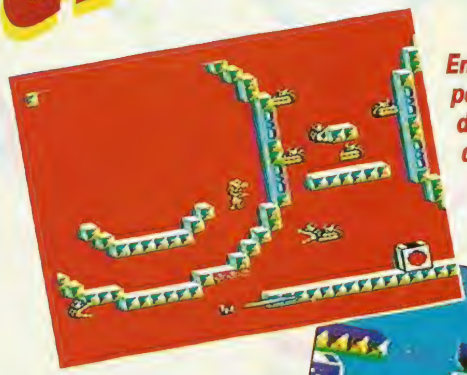
Por Lord Mathias

Direto das tiras de histórias em quadrinhos dos jornais, Geraldinho, o personagem do cartunista Glauco, chega aterrorizando nas telinhas de videogame. Mas não pense que vai encontrar o clone miniatura do Geraldão barbarizando a mamãe e outras coisinhas mais. Nessa versão para Master System, lançada pela Tec Toy, as instruções ainda são em inglês, o que não chega a incomodar o jogador veterano. Mas o uso do idioma português facilitaria para os mais novos. O jogo é muito semelhante a Ted Boy, um velho cartucho do Master. Tudo o que você tem a fazer é sair atirando pelas plataformas e recolhendo a titica que os inimigos deixam no solo. Se não pegá-las um pouco do seu tempo é literalmente comido. Você tem cinco vidas para tentar chegar até o final do jogo com o herói Geraldinho, sem direito a password nem continue. Bateria então nem pensar, tem que ser na raça mesmo. A cada duas fases existe uma de bônus na qual você tem que mandar bala e evitar qualquer contato com os caramujos sob pena de partir dessa existência para melhor.

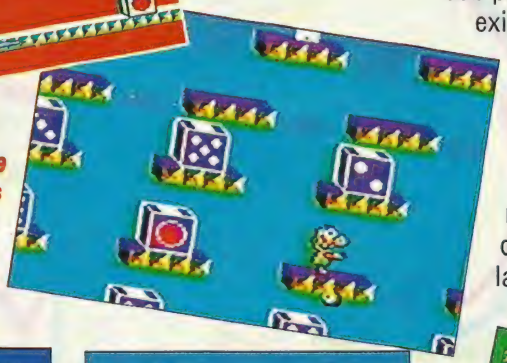
Boa iniciativa da Tec Toy, que prestigia os 600 mil donos de Master System, um pessoal que volta e meia precisa se queixar da ausência de lançamentos.



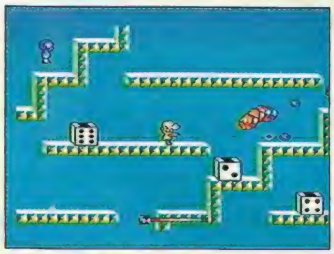
DICA: *pegue as bolinhas rapidinho, senão elas podem devorar seu precioso tempo*



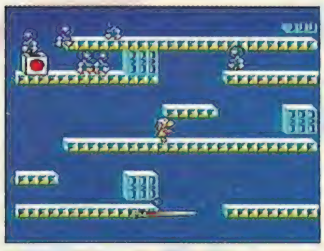
Em alguns pontos espere o gelo derreter e use o caminho criado



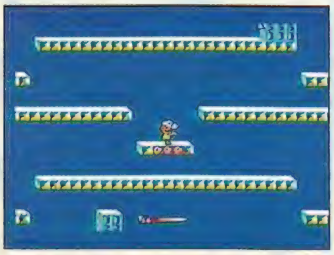
DICA: *na fase bônus atire nos dados mas não encoste nos caramujos*



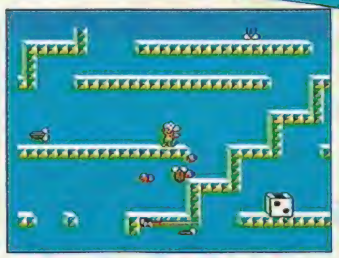
É preciso muitos tiros para acabar com a cobrinha



DICA: *o número nos dados indica quantos soldados sairão*



DICA: *não demore em cima do gelo, pois ele derrete e você cai*



DICA: *só é possível matar os caramujos pela frente*

As gelatinas podem cair em cima de você

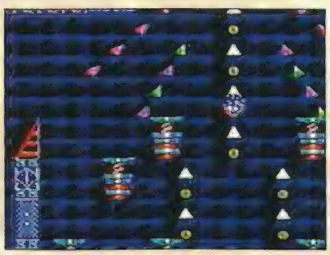
SONIC SPINBALL

Por Marjorie Bros

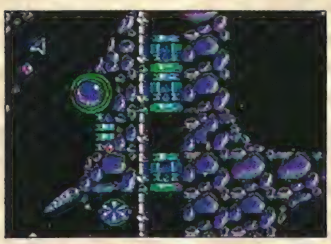
O velho e veloz porco espinho continua aprontando das suas. As aventuras do mascote da Sega dessa vez se passam no Master System, seguindo o tradicional e consagrado esquema de fliperama. Robotnik resolveu transformar uma ilha vulcânica numa fábrica de robôs e aprisionou millhares de animais. O esquema de defesa é o Pinball Defense System, que nada mais é que uma legítima máquina de fliper, na qual você assume o redondo papel de bola. Mas não espere nenhuma grande novidade nas cinco fases que o

O rato que fica entre os pinballs dá uma força para a bola não cair

aguardam. O desafio é o mesmo de sempre: para conseguir avançar nas "máquinas de pinball" é preciso que você colete esmeraldas e moedas,

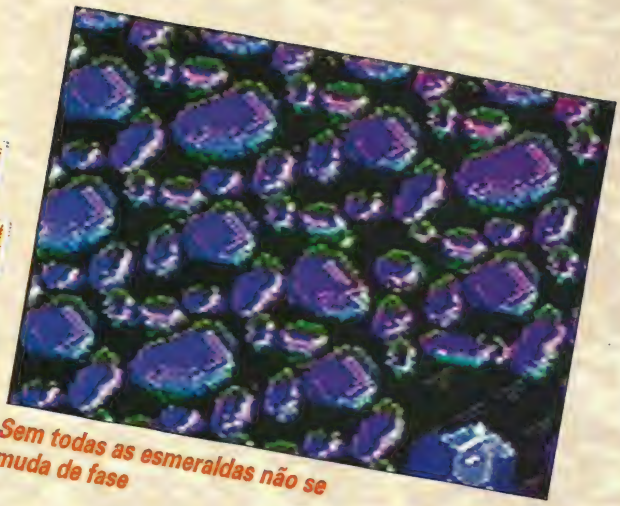


Nessa fase use os trampolins para ajudá-lo a achar esmeraldas

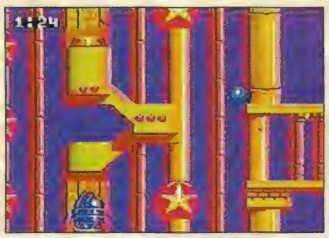


As esmeraldas estão escondidas em lugares complicados. Procure bem!

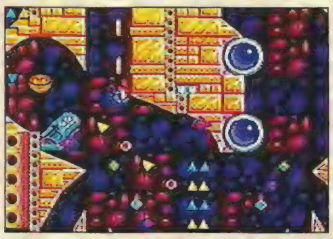
rolando como bolinha. Em determinados momentos do jogo, o personagem assume a forma e os movimentos originais do porco espinho. Como obstáculos você vai enfrentar a sua já conhecida turma de vilões pentelhos: o terrível Dr. Robotnik e seus asseclas, os Roboheads, os Krondors e os Buzz Bombers. Por esses motivos, é bom que você esteja com os reflexos apurados e o raciocínio límpido para superar essa rapaziada do barulho. De qualquer forma esse lançamento prestigia os donos de Master System.



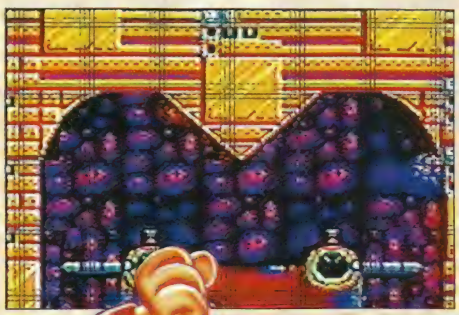
Sem todas as esmeraldas não se muda de fase



***DICA:** o melhor aqui é utilizar a saída pelas laterais para continuar a fase*



Acerte o canhão para subir e pegar moedas que melhoram sua pontuação



Hora da diersão rapazes: entre e detone os capangas de Robotnik

SONIC SPINBALL	3,2
MASTER	
SEGA	
2 Mega - N/D	
1 Jogador	
Pinball	

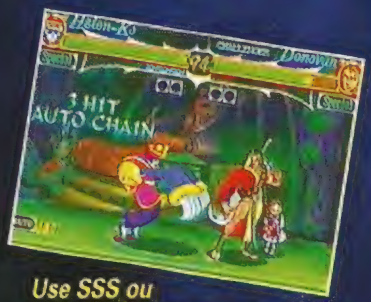
	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	

Por Baby Betinho

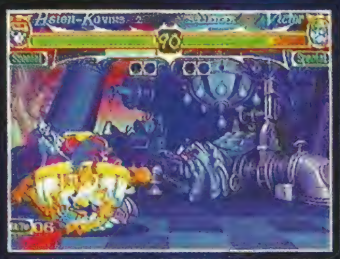
NIGHT WARRIORS

DarkStalker's Revenge

Night Warriors é a versão incrementada de *DarkStalkers*. Agora com 300 mega, tem também dois lutadores novos, mais golpes para todos eles e uma porção de novos elementos. Alguns exemplos são a barra de Special acumulativo, o ataque ao oponente



Use SSS ou CCC para acionar o auto chain

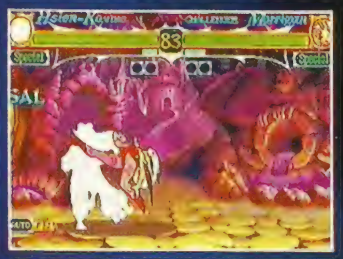


Quando inimigo cair, dê ↑ + chute (com CC vira Special)

derrubado e levantamento diferenciado. O combo normal passou a ser definido como chain combo (combo corrente) e está mais fácil de ser acionado, pois o "timing" dos botões é uniforme. Seguindo o sucesso de *X-Men*, *Night Warriors* traz os modos normal e automático. Mas agora esses modos definem o sistema de defesa e de chain combo. A defesa automática passou a ser contada e o chain combo é acionado apertando-se os três botões de soco ou chute ao mesmo tempo. Boa chance para os iniciantes também detonarem em *Night Warriors*.

Especiais com 2 botões viram Special

Os golpes fatais (Ex Special) só com estoque



Caso consiga cancelar a defesa, você fica branco, indicando o sucesso

Usando os golpes você acumula a barra Special

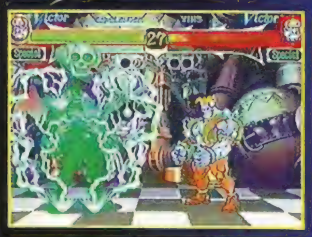
GLOSSÁRIO

SR: soco rápido (fraco)
SM: soco médio
SF: soco forte
CF: chute rápido (fraco)
CM: chute médio
CF: chute forte
SS: dois socos simultâneos
CC: dois chutes simultâneos
/: significa "ou"
*: arremesso especial
**: EX Special Blow (golpe fatal)

NIGHT WARRIORS	4,5
ARCADE	
CAPCOM	
300 Mega - 10 Fases	
2 Jogadores Simultâneos	
Luta - Continue	

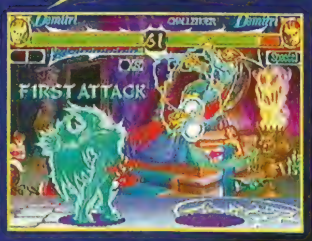
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

VICTOR



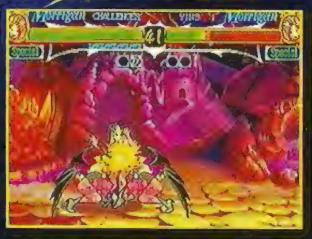
Giga Hammer: (c) ←→ + soco
Giga Buster: (c) ←→ + chute
Gyro Crush: ↓↙← + soco
Giga Burn: ↓↙← + chute
*Mega Spike: 360° + soco
**Thunder Break: (c) ↓↑ + SS
**Great Gerderheim: ←↙↓↘→ + CC (soco para agarrar)

DEMITRI



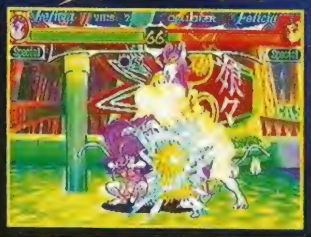
Chaos Flare: ↓↘→ + soco
Demon Cradle: →↓↘ + soco
Bat Spin: ↓↙← + chute
*Negative Stolen: 360° + soco
**Midnight Pleasure: ↓→↘ + SS
**Demon Blast: ↓→↘ + CC

MORRIGAN



Soul Fist (chão): ↓↘→ + soco
Soul Fist (ar): ↑↗→ + soco
Shadow Blade: →↓↘ + soco
*Vector Drain: →↘↓↙← + soco
**V. Turn: →↘↓↙← + chute
**A. Vision: SR, SR, →, SM, SF
**Darkness Illusion: SR, SR, →, CR, SF

FELICIA

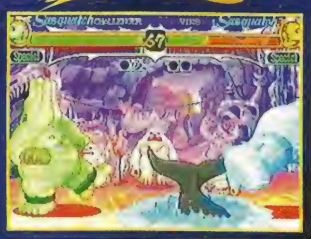


Rolling Buckler: ↓↘→ + soco
Rolling Scratch: ↓↙← + soco
Delta Kick: ←↓↙ + chute
Sand Splash: ↓↘→ + chute
*Hell Cat: →↘↓↙← + chute
**Dancing Thrash: →↓↘ + SS
**Please Help Me: ←↙↓↘→ + CC

RIKUO

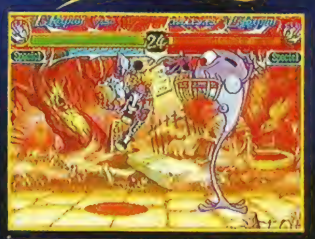
Sonic Wave: ↓↘→ + soco
Poison Breath: ↓↘→ + chute
Trick Fish: ←← + chute
Screw Jet: ←→ + soco
*S. N.: →↘↓↙←+ soco/chute
**Aqua Spread: →↘↓ + SS/CC
**Water Jail: →↓↘ + SS
**Sea Rage: ←↙↓↘→ + SS

SASQUATCH



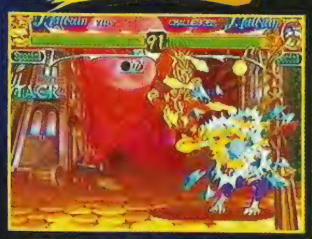
Big Snow: ↓↘→ + soco
Big Towers: ↓↓ + soco
Big Cyclon: ↓↙← + chute
Big Typhoon: →↓↘ + chute
*Big Brunch: →↘↓↙← + soco
*Big Swing: 360° + chute
**Big Freezer: ←↙↓↘→ + SS
**Big Ice Bang: ←↙↓↘→ + CC

LORD RAPTOR



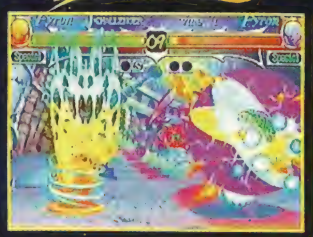
Death Hurricane: ↓↙← + chute
Hell's Gate: ←↙↓↘→ + chute
Skull Sting: ↓↑ + chute
*Skull Punish: →↘↓↙← + soco
**Evil Scream: →← + SS
**Death Voltage: →↘↓↙← + CC
**Hell Dunk: →↓↘ + SS

JON TALBAIN



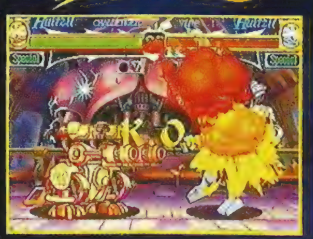
Beast Cannon H.: ↓↘→ + soco
Beast Cannon D.: →↓↘ + soco
Beast Cannon Ar: ↗→↘ + soco
Climb Laser: ↓↑ + chute
Million Flicker: ←↓↙ + soco
*Wild Circular: →↘↓↙← + chute
**D. Cannon: →↘↓↙← + SS
**Mirage Body: ←↙↓↘→ + CC

PYRON



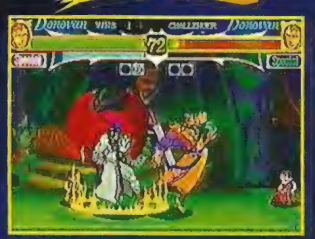
Sol Smasher (chão): ↓↘→ + soco
Sol Smasher (ar): ↑↗→ + soco
Zodiac Fire: →↓↘ + soco
Orbital Blaze: ↓↙← + chute no ar
Galaxy Trip: ←↓↙ + soco/chute
*Planet Burning: →↘↓↙← + soco
**Cosmo Displaption: ←↙↓↘→ + SS/CC

HUITZIL



Plasma Beam: ↓↘→ + soco
Might Launcher: ↓↘→ + chute
Genocide Vulcan: ←↓↙ + soco
Reflect Wall: →↓↘ + soco (só em Guard Reversal)
*C. Scrapper: →↘↓↙← + soco
**Confusioner: →↓↘ + CC
**F. Guardian: →↘↓↙← + CC

DONOVAN

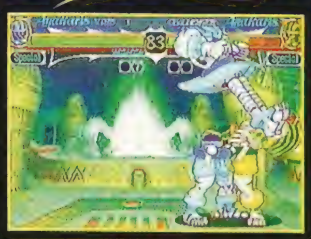


Killshred (fincar): soco + chute
Killshred (jogar): soco + chute
Efreet Sword: →↓↘ + soco
Blizzard Sword: ←↙↓↘→ + soco
Lightning Sword: ←↓↙ + soco
*S. Grapple: →↘↓↙← + soco
**P. of Death: ←↙↓↘→ + chute
**C. Immrotal: SM, SR, ←, CR, CM

HSIEN-KO

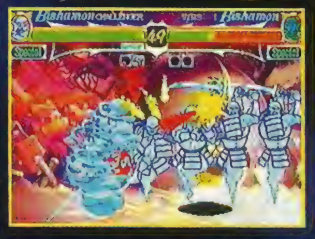
Dark Weapon: ↓↘→ + soco
Bloody Dance: →↓↘ + soco
Reflector: ↓↙← + soco
*Death Mixer: →↘↓↙← + soco
**Earth Sword: ←↙↓↘→ + CC
**Wrath of Above: CR, CF, SM, SM, ↑

ANAKARIS



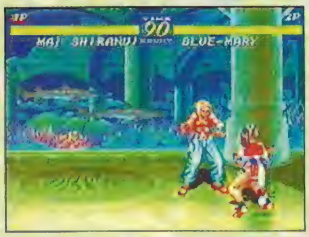
Coffin Dance: soco + chute
R. J. Day: ↓↘→ + soco (no ar)
Echo Back (sugar): ↓↙← + chute
Echo Back (soltar): ↓↘→ + chute
Cobra Blow: ←→ + soco
*Mummy Drop: ↓↘→ + soco
**P. Magic: CM, SR, ↓, CR, SM
**Eternal Fall: ←↙↓↘→ + CC
**P. Split: SR, SR, ↓, CM, CF

BISHAMON



Q. Slash: (c) ←→ + soco/chute
Snap Sword: ←↙↓↘→ + soco
➥ Storm Wind: ↓↘→ + soco
➥ Retriever: ← + soco
Seal of Death: ↓↘→ + soco no ar
Kienzan: →↓↘ + soco (Reversal)
*Slash Out: 360° + soco
**Bushido Crush: →↘↓↙← + SS
**Combo Slash: ←↙↓↘→ + CC

FATAL FURY 3
ROAD TO THE FINAL VICTORY

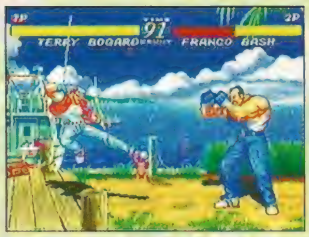


Com AB e BC você utiliza as sway lines. Com os mesmos comandos você ativa os golpes anti-sway

Cada lutador possui seu Combination Art, uma sequência a la Virtua Fighter

Por Baby Betinho

Quarta versão de um dos pioneiros de luta. **Fatal Fury 3** está muito diferente do resto da série. As principais novidades são o sistema de sway line (linhas de ação), quick sway (desvio parcial), salto pequeno, dash (corrida), combination arts (golpes sequenciais), defesa aérea e arremessos diferenciados. São 10 personagens controláveis neste título de 266 Mega. O tempo e o escore ficam ativos e definem o level de luta no fim do round. Quanto melhor o nível, melhor o fim do jogo. Os gráficos de **FF 3** são ótimos, com muitos detalhes e cores radiantes. O som é bom, mas nada a ressaltar. O sistema de sway line permite movimentação 3D e serve para ataque e desvio. Há golpes especiais que usam essas linhas de ação. Há 2 tipos de saltos, o normal e o reduzido, sendo que este é excelente para escapar de magias. O combination arts lembra o de **Virtua Fighter**, basta apertar certos botões em sequência e o combo sai. Um jogo fatal!



Toques curtos para o alto resultam em saltos pequenos. Ideal para evitar a magia e atacar rapidamente

O fighting level influencia no final. Quanto mais rápido e mais pontos obtiver, melhor a classificação. A melhor é a S

Acione o quick sway (dando um toque curto para a diagonal inferior-frente) e desvie dos ataques altos

Após arremessar, alguns podem ligar ataques de chão

Caso o seu fighting skill seja alto ao longo da partida, este...

... será seu último mestre Enfrente-o defendendo nos cantos

Lute contra Yamazaki com voadoras seguidas de combo

FATAL FURY 3	4.5
NEO GEO	
SNK	
266 Mega - +12 fases	
2 Jogadores simultâneos	
Luta - Memory Card	

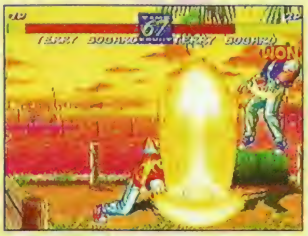
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

GLOSSÁRIO

A - soco fraco
B - chute fraco
C - soco forte
D - chute forte
/ - significa "ou"
, - digitar na sequência
(c) - carregar
XY - apertar os botões
X e Y ao mesmo tempo
* - Golpes fatais

FÚRIA EM 10 TEMPOS

TERRY BOGARD



Power Wave: ↓↘→ + A/C
Burn Knuckle: ↓↙← + A/C
Crack Shoot: ↓↙← + B/D
Power Dunk: →↓↘ + B/D
Combination Arts: A, A, C
*Power Geyzer: ↓↙←↙→ + CD

ANDY BOGARD

Zan'eiken: ↙→ + A/C
Spider Squeeze: (c) ↓↑ + D
Spirit Crunch: ↓↘→ + D (no ar)
Shouryudan: →↓↘ + A/C
Hishouken: ↓↙← + A/C
Combination Arts: B, B, B
*Tchoreppadan: (c) ↓↘→ + CD

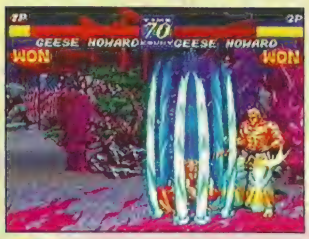
JOE HIGASHI

Hurricane Upper: ←↙↓↘→ + A/C
Thrash Kick: ↙→ + B/D
Golden Heel: ↓↙← + B/D
Tiger Kick: ↓↘→↗ + B/D
Combination Arts: B, D, D
*Screw Upper: ↓↙←↙→ + CD

MAI SHIRANUI

Katchousen: ↓↘→ + A/C
Ryuembu: ↓↙← + A/C
Kagerou no Mai: ↓↓ + ABC
Shinobi Bati: ←↙↓↘→ + C
Mussassabi no Mai: ↓ + BC/CD (no ar)
Combination Arts: →, B, B, B
*Super Shinobi Bati: →↙→ + CD

GEESE HOWARD



Reppuken: ↓↘→ + A
Double Reppuken: ↓↘→ + C
Shippuken: ↓↙← + A/C (no ar)
Knockdown Blow: ←↙↓↘→ + B/D (pega o ataque e joga)
Jaeiken: (c) ↔ + B/D
Combination Arts: D, D
*Raising Storm: ↙→↘↓↙←↘ + CD

HON-FU

Nine Dragon Drubbing: → + B/D (durante a defesa)
Fire Noogie: →↓↘ + A/C
Heavenly Lightening Lumper: ↓↙←↖ + B/D
Lightening Lumper: (c) ↔ + B/D
*Storm of Gadenza: ↓↙←↙→ + BD

FRANCO BASH

Double Kong: ↓↙← + A/C
Waving Blow: ←↙↓↘→ + A/C
Power Bycicle: ↓↘→ + B/D
Combination Arts: →, A, A, C, C
*Armageddon Buster: →↘↓↙← + CD

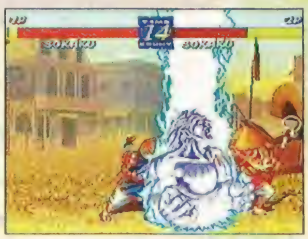
BLUE MARY

Spinfall: ↓↘→↗ + A
Mary Spider: ↓↘→↗ + C
Vertical Arrow: →↓↘ + B
Mary Snatcher: →↓↘ + D
Straight Slicer: (c) ↔ + B
Mary Club Crunch: (c) ↔ + D
Combination Arts: A, C, C, C
*Mary Typhoon: (c) ↙↓↘→↗ + BD

BOB WILSON

Bison Horn: (c) ↓↑ + B/D
Rolling Turtle: AC/BD
Wild Wolf: (c) ↔ + B/D
Combination Arts: A, B, C, C
*Dangerous Wolf: ↓↓↓ + BCD

SOKAKU MOTIZUKI



Makibishi: ↓↘→ + A
Jashinkon: ←↙↓↘→ + C
Flames of Doom: ↓←↙ + B
Wild Monkey Slash: ↓↙← + D
Hyouidan: →↔ + D
Jakombu: D repetidamente
Thunder of Doom: →↓↘ + D
Combination Arts: B, D
*Ikazuti: →↘↓↘→ + BD

Golpe Final

Um supershow de golpes de Virtua Fighter 2, o ringue de luta mais disputado do momento.

Por Baby Betinho

Virtua Fighter 2

SARAH BRYANT

Soco e Chute Alto
S, C
Soco e Chute Lateral
S, C (curto)
Golpe em Linha Reta
S, S
Soco Duplo e Chute
S, S, C
Soco Rápido em Pistão
S, S, S
Sequência de Joelhada
S, S, S, C
Sequência de Cambalhotas
S, S, S, ↖, C
Sequência de Chutes
S, S, S, ↑, C
Cotovelada
→, S
Duplo Choque
→, S, C.
Joelhada e Chute
→, C
Joelhada Dupla
→, C, ↘, C
Chute Canivete
↓, C
Chute Canivete Lateral
↓, C, C
Chute Ilusório
Segure ↘ e aperte C, C
Chute Miragem
Segure ↘ e aperte 3C
Chute Alto em Linha Reta
C, S
Joelhada
Segure ↓e aperte →, C
Joelhada Rápida
→, →, C
Corta Pernas
Segure ↓e aperte (C e D)
Chute Cambalhota
↖, C
Front Suplex
Aperte (S e D) (curto)
Cair de Costas
Após uma voadora, aperte (S e D).
Quebra Pescoço
→, →, P (curto)

JACK BRYANT

Soco e Chute Rotatório
S, C
Soco e Chute Lateral
S, C (curto)
Soco Baixo e Chute Rotatório
S, ↓, C
Golpe em Linha Reta
S, S
Soco Duplo e Chute Rotatório
S, S, C
Soco Rápido em Pistão
S, S, S
Sequência de Boxe
S, S, ←, S
Sequência de Cotovelo
S, S, →, S
Sequência de Cotovelo e Chute Rotatório
S, S, →, S e C
Spinning Back de Boxe
←, C
Rotatória Dupla de Boxe
Segure ←, aperte S, S.
Virada de Braços e Chute
←, S, C
Virada Baixa e Chute Rotatório
←, S, ↓, C
Cotovelada Rápida
→, S
Cotovelada e Chute Rotatório
→, (S e C)
Golpe Inclinado em Boxe
↙, S
Golpe Inclinado Baixo e Chute Rotatório
↙, S, ↓, C
Joelhada e Chute
→, C
Ponta-Pé
↓, C
Chute Dash Hammer
→, → , C
Chute Rotatório
(C e D)
Corta Pernas
Segure ↓, (C e D)
Chute Rotatório Duplo
C, C
Chute Cambalhota
↖, C
Northern Light Bomb
(S e D) (curto)
Quebra-a-Cara
Após uma voadora, aperte (S e D)
Quebra-Pescoço
→, →, S (curto)

LAU CHAN

Renken Tai
S, C
Rensho
S, S
Soken Senpu-Tai
S, S, C
Raigekisho
S, S, S
Renkan -Tensin-Kyaku
S, S, S, C
Renkan-Tensin-Soukyaku
S, S, S, segure ↓, aperte C
Renkan-Haiten-Kyaku
S, S, S, ↖, C
Renkan-Senpuga
Aperte S, segure (C e D)
Renken-Ensenshu
Aperte S, segure ↓, aperte (C e D)
Shakasho
↘, S
Rensho
↘, S, S
Rensho-Senpu-Tai
↘, S, S, C
Rensho-Sho
↘, S, S, S
Rensho-Tensin Kyaku
↘, S, S, S, C
Rensho-Tensin Soukyaku
↘, S, S, S, segure ↓, C
Rensho-Haiten-Kyaku
↘, S, S, S, ↖, C
Rensho-Senpuga
↘, S, segure (C e D)
Rensho-Ensen-Shu
↘, S, segure (C e D)
Shajou-Sho
Segure ↘, aperte S
Chu-Geki
→, S
Senpu-Ga
(C e D)
Ensenshu
Segure ↓, aperte (C e D)
Taitou Risenkyaku Sit
Segure →, aperte C
Kokyaku Haiten
↖, C
Kensha Touraku
Aperte (S e D) (curto)
Ryusha Senten
←, S (curto)
Tensin Hainsho
←, → , S (curto)

PAI CHAN

Renken Tai
S, C
Rensho
S, S
Soken Senpu-Tai
S, S, C
Raigekisho
S, S, S
Renkan-Tensin-Kyaku
S, S, S, C
Renkan-Haiten-Kyaku
S, S, S, ↖, C
Renkan-Senpuga
S e segure (C e D)
Renken-Esenshu
S, segure ↓ e aperte (C e D)
Senpu-Ga
(C e D)

CONTROLES

Controle 1 - lado esquerdo

D = Defesa
C = chute
S = soco
Curto = de perto
(entre parentêses)= simultaneamente

Obs: os comandos que indicam movimentação à direita ou esquerda (→ ←, para frente e para trás, respectivamente) referem-se ao lutador localizado à esquerda na tela. Quando estiver do lado oposto, os comandos são o inverso

Ensenshu
Segure ↓, aperte (C e D)
Taito Risenkyaku Sit
Segure →, aperte C
Haiten Kyaku
↖, C
Raiin Shoda
↘PBD, S
Tensin Soto
Aperte (S e D) (curto)
Senpu Enjin
←, →, S (curta)
Tenchi Toraku
→, ↓, S (curta)
Toushin Insho
→, → , (S e C) (curto)

KAGE MARU

Hagasane
S, C
Ressho
S, S
Ressho-Kyaku
S, S, C
Sandangeki
S, S, S
Sandan-Fujinkyaku
S, S, S, C
Hiji Uchi
→, S
Fushin Hizageri
Segure ↓, aperte →, C
Ryukei Kyaku
→ →, C
Senpu Keri
↖, C
Suisha-Geri
↖, (C e D)
Tumuji Geri
Segure ↓, aperte (C e D)
Kaiten Jisuri-Kyaku
Movimente ← ↙ ↓ ↘ →, C
Koten Jisuri-Kyaku
Movimente → ↘ ↓ ↙ ←, C
Rairyu Hishokyaku
→, →, (S, C , D)
Taito
Aperte (S e D) (curto)
Haura Kasumi
Após aterrisar de um salto, aperte (S e D)
Koenraku
→, S (curta)
Katana Kasumi
(S, C e D) (curta)
Kage Kasumi
←, →, S (curta)

SHUN DI

Gekiten-Sentai
S, C
Ren-Geki
S, S
Saishu-Renkangeki
S, S, S
Gyouin Haishu
↘, S
Duso-Geki
←, S
Rensai Gakushu
→, S
Gyoshin Totai
←, C
Chubu Soutenkyaku
→ →, C
Tensin Souchushon
Aperte (S e C)
Tanhi Chogeki
Aperte (C e D)
Senpu Sotai
Segure ↓, aperte (C e D)
Suiho Tensinchu
Aperte (S e D) (curto)

JEFFERY MACWILD

Chute Boxe
S, C
Cotovelada Dupla
S, S
1-2 Gancho
S, S, S
Gancho Forte
↘PBD, S
Gancho Duplo
↘, S, S
Gancho Vertical
Segure ↘, aperte P
Cotovelada e Gancho
→, →, S, S
Cotovelada
→, S
Cotovelada e Martelo
→, S, ←, S
Ponta-Pé
↓, C
Ponta-pé e Martelo
↓, C, S
Ataque de Joelho
→, C
Vôo de Costas
(S e D) (curto)
Quebra-Costas
Após uma voadora, aperte (S e D)
Power Slam
→, S (curta)
Erguer o Corpo
←, (S e D) (curto)
Alavanca de Ferro
Quando o inimigo estiver agachado, aperte ↓ e S
Metralhadora de joelhos
Com o inimigo agachado, segure B e aperte →, S.

WOLF WANK-FIELD

Chute Martelo
S, C
Jab em linha reta
S, S
1-2 Gancho
S, S, S
Gancho Sonic
↘, S
Gancho Vertical
Segure ↘, S
Joelhada Forte
→, C
Axe Rallyart
→, →, S
Ataque de ombro
←, →, S
Estoura-cabeça
(S e D) (curto)
German Suplex
Após uma voadora, aperte (S e D)
Body Slam
PD, S (curta)
Giant Swing
←↙↓↘→, S
Braço Duplo
Quando o inimigo estiver agachado, aperte (S, C e D)

AKIRA YUKI

(ver golpes no original)
Golpe 1
S, S
Golpe 2
S, C
Golpe 3
→, S
Golpe 4
→, →, C
Golpe 5
→, →, C, C
Golpe 6
→, →, S
Golpe 7
Carregue ←, aperte →
Golpe 8
←, →, →, (S e C)
Golpe 9
(C e D), acione o D enquanto estiver segurando o C
Golpe 10
Quando o inimigo estiver em baixo, aperte ↘, S
Golpe 11
(S e D) (curta)
Golpe 12
↙, →, S (curta)
Golpe 13
↙, → (S e C) (curto)

LION RAFALE

Rensui Tai
S, C
Koshu Rensui
S, S
Renkan Sensho
S, S, S
Sen Insho
↘, S
Rakugeki Sho
↘, S, S
Banchu
→, S
Gyuchu Sensho
↑, S
Toho Soshu
(S e D)
Soji Senpu
→ (S e D)
Kosho Teishitu
→, C
Zen Sotai
↓, C, C
Ko Sotai
↓, C, C
Senkyu Tai
↓ ↓, C
Hato Shu Shutai
(S e D) (curto)
Renko Shuhaishu
Após uma voadora, aperte (S e D)

ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

32X

SUPER MOTOCROSS

Duas rodas, velocidade, emoção e garotas!

Este é um jogo para convencer as pessoas a comprar um 32X.
Você irá se sentir pilotando de verdade, derrapando, caindo e saltando.
No **MC**, você pode escolher entre os modos Beginner, Amateur, Novice ou Pro como nível de dificuldade e, além disso, entre 125cc, 250cc ou Super Bike (500cc). No total, existem 12 pistas, incluindo ao ar livre e em estádios, onde você pode jogar com um ou dois corredores. As pistas cobertas tem como característica saltos enormes, alguns duplos e triplos, para você decolar com a motoca em grande estilo. Como em **Road Rash** você pode (e deve) dar uma cacetada em seus oponentes para derrubá-los. As corridas mostram-se realistas e, para ganhar nos níveis mais difíceis, você precisará saber de truques bem verdadeiros, como fazer uma pose nos saltos. Depois vem o champanhe.

SUPER MOTOCROSS SEGA						3.0
16 Mega 2 Jogadores	12 Pistas Motocross					
Gráfico						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
	1	2	3	4	5	

Fazendo pose para a galera, não é mesmo, garoto?

O controle da motocicleta é relativamente simples, principalmente em pistas mais planas. As pistas com traçado complexo exigem mais

JAGUAR

DICA: no nível Veteran, um receptor sempre está livre, aproveite-o

TROY AIKMAN FOOTBALL

A grana manda neste futebol americano com replay especial

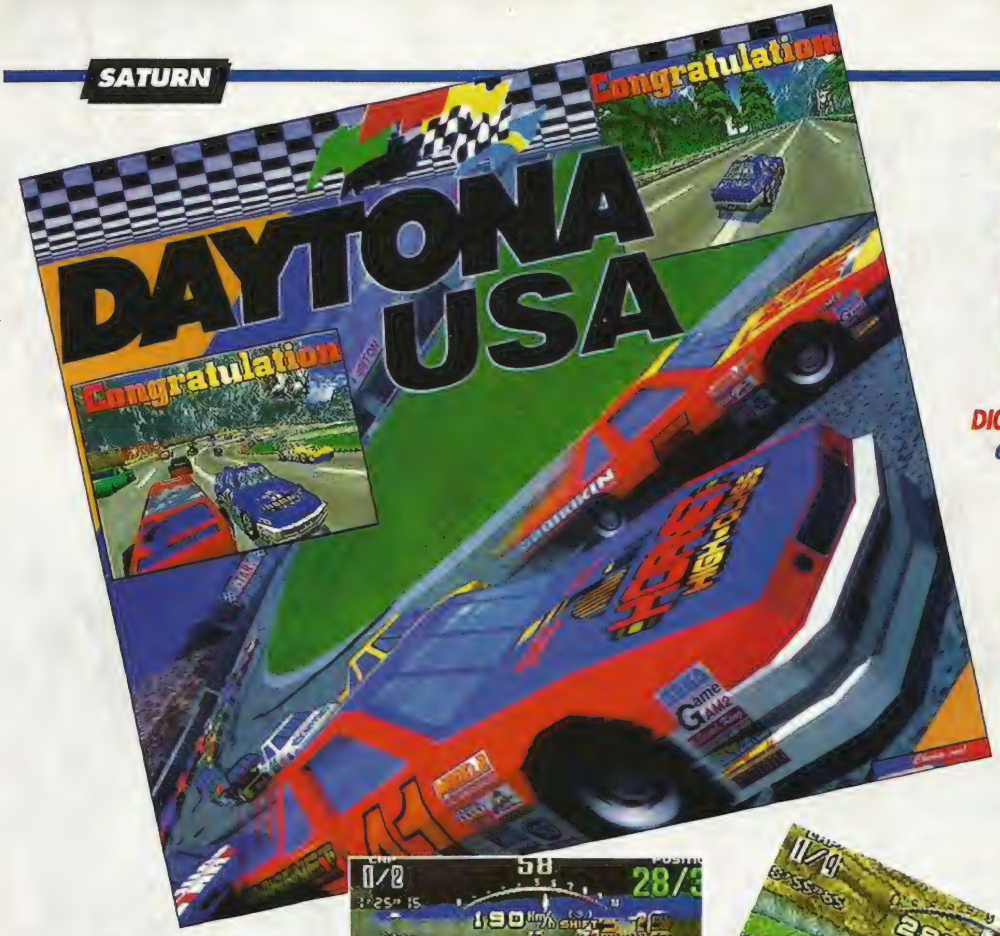
DICA: ganhe algumas jardas dando uma rasteira, mas antes procure um espaço na defesa

Os Cowboys perderam o campeonato, mas não se pode culpar Troy por isso. **Troy Aikman** possui vários itens, 24 times da NFL, e você pode elaborar um calendário e ver suas jogadas no replay. Todo time tem dinheiro para tentar melhorar. Times como 49ers e Cowboys têm mais grana. Existem três níveis de dificuldade: Easy, Pro e Veteran. Os gráficos não são lá essas coisas. , **TA Football** parece um 16 bits melhorado.

Grandes jogos, grandes sprites

DICA: a grana dá as cartas no jogo. Pague a defesa e o QuaterBack

TROY AIKMA Willians Entert.						2.8
16 Mega 2 Jogadores	Bateria Futebol americano					
Gráfico						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
	1	2	3	4	5	



DICA: a curva do navio no maior circuito é a mais complicada. Freie, tangencie, capriche na oração e vença

DAYTONA USA

Velocidade máxima faz Saturn queimar o asfalto

Depois do estrondoso sucesso no arcade, **Daytona USA** está de volta na versão para Saturn. Mantendo a jogabilidade e ação, o jogo pode decepcionar na parte gráfica por não ter atingido o nível do arcade. A música estilo dance e os efeitos sonoros, principalmente das batidas, são repetitivos e podem tornar-se irritantes, mas o jogo é grandioso. As pistas são as mesmas três: Short, Medium e Long. Os velozes carros de Stock Car são equipados com motor V8 e 5700 cilindradas e existem opções de carros com câmbio manual (4 marchas) ou automático. O manual apresenta mais desempenho e sua velocidade final é maior do que a do automático. Além disso, nas reduzidas, o controle do carro é melhor nas curvas fechadas. A vantagem do câmbio automático é que o jogador terá um controle a menos com que se preocupar. Como no arcade, estão presentes quatro pontos de vista: de dentro do cockpit, da frente do carro, vista aérea de perto e mais afastada. Da frente do carro é pura adrenalina. A velocidade do jogo ainda é alucinante. No Saturn Mode não há limite de tempo. No Arcade Mode você precisa cumprir os percursos em um tempo determinado, por isso o jogo pode acabar antes que a própria corrida chegue ao final. Não perca seu tempo e vá correndo conferir **Daytona USA** para Saturn.

Na maior pista, cuidado com as curvas de 90°, que surpreendem

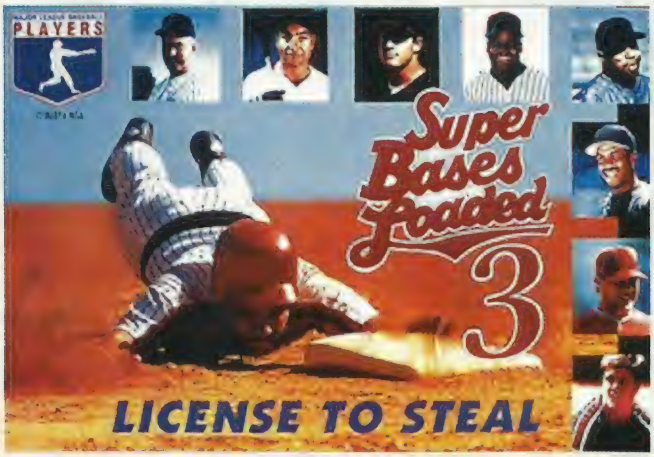
DICA: na última curva do circuito 2, freie antes e aproveite a derrapada

DICA: a última curva do circuito pequeno é a única que merece respeito, ou freio. Reduza um pouco, tangencie e não perca tempo tentando ler a placa. Está escrito São Paulo mesmo

DICA: no circuito médio, a curva que precede o túnel deve ser feita quase tocando o muro, para evitar a capotagem. Mas não se intimide, pise fundo

DAYTONA USA SEGA	4.0				
CD 1 Jogador	3 Pistas Corrida				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

SNES



SUPER BASES LOADED 3

Muto realismo em jogo de beisebol com estádio cheio

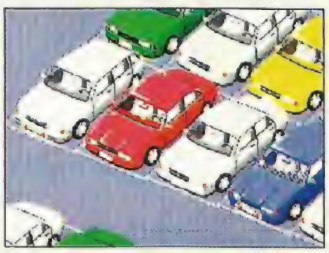
Originário da série para SNes, este jogo é um bom divertimento para quem gosta de Beisebol. A vantagem de um jogo de esporte é ser bem realista. E nisso **SBL 3** não fica para trás. Se quiser uma prova, tente um auto-fielding enquanto o computador rebate, ou vice-versa para tentar novas combinações. Você pode checar as estatísticas, ajustar a formação do time e jogar um amistoso ou um campeonato. Se escolher um jogo MVP, o computador seleciona os melhores jogadores da liga. Os controles são excelentes e, quando na posição de arremessador, o jogo dá a opção de ajustar até os pés, o que acontece em poucos jogos de beisebol. A música chega a ser irritante e os efeitos sonoros não são muitos. Em compensação, os jogadores são coloridos, claros e bem realistas. Os gráficos e um estádio cheio de opções garantem um desafio contra Super RBI.

DICA: arremesse com efeito para atrapalhar os rebatedores da major-league

DICA: para rebater no Manual, ajuste swing e stance para ter mais força

S. BASES LOADED 3 — JALECO — **3.2**

16 Mega / 2 Jogadores	Passwords / Beisebol				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5



Os estacionamentos não são seguros. É melhor ir de ônibus

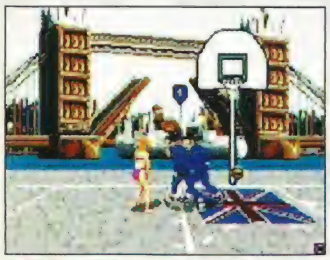
SEGA CD

NBA HANGTIME

Basquete dois-contra-dois com 12 cenários só não ganha de NBA Jam

DICA: marque de perto para roubar a bola

Lembrando **NBA Jam**, **NBA Hangtime** traz jogos dois-contra-dois em meia quadra. Você pode escolher entre 27 times da NBA (com 3 jogadores cada). Na opção World Tour, você escolhe entre 12 países, como Canadá e Tahiti, jogando em quadras diferentes para cada time, com cenários característicos. No World Tour os jogadores são fictícios e alguns são mulheres. Os destaques são os giros, os superpasses e as enterradas, que você pode controlar com vários botões. Os controles são fáceis, mas a longa lista de movimentos requer um certo estudo e memorização. Graficamente, o jogo não poderia ser melhor, os cenários são realistas, especialmente no World Tour. Nas enterradas, a animação é bem rápida. Já os personagens são um pouco lentos, diminuindo a intensidade do jogo. Dan Patrick e Stuart Scott, da ESPN, comandam os comentários humorísticos na Hangtime e World Tour. As músicas são no estilo hip-hop e se somam ao barulho da bola. Dificuldade ajustável e grande número de times disponíveis. Só não espere mais um **NBA Jam**.



DICA: atraia o adversário para baixo da cesta e passe a bola para o parceiro nos chutes de 3

NBA HANGTIME — Sony Imagesoft — **3.2**

CD / 4 Jogadores	Bateria / Basquete				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

DICA: não vá de frente para o oponente, ele rouba a bola. Proteja-se com o giro

SUPER STAR SOCCER

Novo futebol da Konami chega para disputar com Fifa Soccer

A Konami está lançando este novo game esperando ter sucesso para disputar com **EA Sports FIFA International Soccer**, considerado um dos melhores do gênero. Não podendo evitar comparações, **ISS** desafia o rival e não fica muito para trás, pois a Konami se enquadra na lista dos bons jogos de futebol. Os gráficos são bons, os

DICA: correndo em direção ao gol, aperte X e ganhe velocidade

controles e sons são razoáveis e existem opções interessantes para mantê-lo na ocupado cancha por muitas horas. Talvez a Konami tenha falhado em não ter apostado nos detalhes que derrubariam **Fifa Soccer** do trono.

DICA: se estiver jogando na retranca, o negócio é meter um bicão para frente

LEÃO DE TREINO

ISS põe à disposição os 24 melhores países como Brasil, Itália e EUA (mesmo não sendo exatamente um dos melhores). Você pode escolher entre os modos exhibition match, um amistoso, ou world tournament, um Campeonato Mundial.
O maior destaque do jogo é

Nesse jogo, quem passe se dá bem. Já os fominhas acabam mal

o Trainning Mode, que possibilita que você ganhe experiência para jogar no campeonato, treinando os controles do jogo. E isso é preciso. Os controles requerem um certo treino. Por exemplo, quando for para mudar os jogadores na defesa, tome cuidado, pois o negócio é um pouco lento e você pode ficar para

DICA: na área, drible para a direita, atraia o goleiro para fora do gol e chute no canto esquerdo

trás. Como nos outros jogos, você também pode contolar o rumo da bola na hora de passes e chutes. Os jogadores são 20% maiores do que o normal e você pode notar diferenças entre eles. Por exemplo, se você vir um cara meio cabeludo e loiro é o Alexei Lalas, aquele zagueirão americano esquisito que jogou na Copa.

DICA: finalize sempre com os atacantes, eles são do ramo

DICA: com um zagueiro na frente do atacante, você rouba a bola

O estádio não tem muita vida nem torcedores, sendo esta uma falha imperdoável, pois você sentirá falta do agito da galera. Se você está querendo jogar o melhor jogo de futebol fique com **Fifa Soccer**, mas se está a fim de uma cara nova e de um bom jogo novo, dê uma olhada em **International Superstar Soccer**.

DICA: a melhor tática com os EUA é o contra-ataque

SUPER STAR SOCCER					4.0
Sega					
8 Mega 2 Jogadores	Passwords Futebol				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

SUPER GP DICAS

A estrela da edição é o NBA Jam Tournament Edition, com quatro páginas quentíssimas. Você vai poder jogar com o Príncipe Charles e com toda a equipe que preparou o jogo. Pra aquecer, macetes de Warlock, Clay Fighters 2 (SNes), Kasumi Ninja, Zool 2 (Jaguar)...

SNES

WARLOCK

PASSWORDS

THE GARDEN- *GRKKL*

THE CASTLE

Comece na busca da terceira pedra: *SHPJL*

Continue na busca da terceira pedra: *CDJHL*

Comece na busca da quarta pedra: *BRSHT*

Parte final da quarta busca: *HBLST*

REALM OF THE DAMNED

Comece na busca da quinta pedra: *THKTH*

Continue na quinta busca: *DCTFF*

Continue na sexta busca: *LHBHL*

Final da sexta busca: *DFGBH*

SNES

MICHAEL JORDAN Chaos in the Windy City

Aproveitando que esse é o mês de Jordan, aí vai mais uma dica. Este password leva você para o meio do jogo, e com 93 vidas. Dá pra ter mais moleza que isso? Password: 99999999999

Splash Video

PUBLICIDADE

LOCAÇÃO E VENDA

O MELHOR PREÇO...
... E AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM:

3DO * SEGA CD
JAGUAR * SNES
32X * NEO GEO

LIGUE JÁ
011-7444799

AV. GOI ÁS, 401 - CENTRO
A MAIOR DE S.CAETANO DO SUL

SNES

CLAY FIGHTERS 2

PERSONAGENS ESCONDIDOS E VELOCIDADE

Supervelocidade

Na tela "Game Start", segure Y e aperte L, L, R, ↓← e R. Um ruído confirma se o código está certo. Em seguida, na tela de Options, ajuste a velocidade, que originalmente é 4, para 10.

Para selecionar Random:

Na tela de "Character Select", aperte simultaneamente R e L

Personagens Escondidos

Novamente na tela "Game Start", digite os seguintes códigos para descobrir novos personagens:

Thunder: segure ↗ e aperte Y, B, X, B, B, X e A
Sarge: segure → e X, aperte L, L, ↑↓ ←↓
Jack: segure ↑ e aperte X, A, R, R, Y e A
Peelgood: segure ↙ e aperte B, Y, Y, A e Y
Butch: segure L e aperte X, R, A, X, R, R
Ice: segure B e aperte ↑, L, L, L e →
Slyck: segure Y e aperte L, L, ↑, L, ← e R
Spike: segure R e aperte X, B, B, A, Y, ← e A

MEGA

FIFA SOCCER 95

2 DICAS

O leitor Danton Lopes, de Belém do Pará, manda estas duas dicas do **Fifa Soccer 95** e mostra que o grupo está unido e, se Deus quiser, vamos para a vitória.

Password do goleiro bobo: ABCABC

Vença no League Mode: assim, dois modos ficam disponíveis no Tournament Mode, o Winner's Cup (Copa dos Campeões) e o Nation Cup (Copa das Nações).

SEGA CD

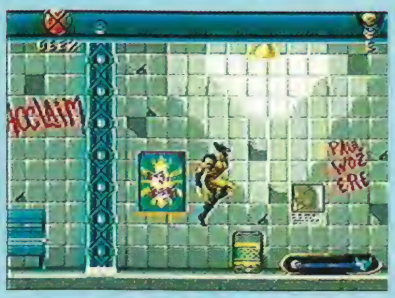
PANIC!

FINAL

Para escolher o estágio neste jogo, aperte, quando estiver na tela título, a sequência →→↓↑←→↑↑←↓. Um menu de "Scene Select" vai aparecer se você fizer o código certo. Escolha a cena 120 para ver o final do jogo.

MEGA

WOLVERINE ADAMANTIUN RAGE



PASSWORDS

Level 2: MARIKO
Level 3: SILVER FOX
Level 4: DEPARTMENT H
Level 5: MADRIPOOR
Level 6: ASANO
Level 7: THE HUDSONS

PUBLICIDADE

MSM GAME LOCADORA

MAIS DE 1000 TÍTULOS ORIGINAIS
TEMOS CDs PARA 3DO E SEGA CD
EM BREVE, TAMBÉM MULTIMÍDIA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
TUDO ISSO E MUITO MAIS
CONFIRA!
Rua Cristiano Viana, 1182
Fone: 864-5083

JAGUAR

ZOOL 2

OITO CÓDIGOS DO GALO

Digite os códigos na tela de Options. Cada código é confirmado com o som de um galo cantando.

Primeiro estágio no Bulberry Hill: 77749

Primeiro estágio no Tooting Common: 88563

Primeiro estágio no Snaking Pass: 33666

Primeiro estágio no Mount Ices: 11968

Começo do Mental Blockage: 91266

Acesso automático para um "bonus stage" depois de cada estágio: 31867

Vidas infinitas: 11275

99 vidas: 31965

JAGUAR

KASUMI NINJA

LUTA CONTRA

Para realizar esta dica, os dois controles devem estar conectados no console. Você deve também ter digitar um "Gore Code". Na tela de Options, selecione "Change Code". Segure os botões A e C no controle 2 e aperte, no controle 1, os botões 6, 2, 1, 5, 4 e 4. Você ouvirá "Hahh" e aparecerá escrito "Wrong Code" como confirmação. Saia do options e inicie o jogo podendo jogar com os mesmos jogadores, um contra o outro. O jogador 2 aparecerá um pouco mais escuro que o 1.

PUBLICIDADE

IRON VIDEO

ALUGUEL, TROCA E VENDA DE TODOS OS CONSOLES
Jogos para sistemas 3DO, Jaguar, CDX, SNES, Mega
LOCAÇÃO A PARTIR DE R$ 1,50
R. Peixoto Gomide, 414 - Centro - SP.
Fone: (011) 284.3857

JAGUAR

IRON SOLDIER

DIFICULDADE

Quando estiver na tela de Options, aperte os botões 6, 8, 2 e 4. A tela piscará rapidamente, confirmando que o código deu certo. Você pode escolher o nível de dificuldade do jogo.

SUPER GP DICAS

MEGA

SNES

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Mais de 37 personagens e 15 power-ups estão escondidos em **NBA JAM**. Fizemos uma lista de dicas para você se divertir com os todos os novos personagens. Incluímos os códigos para Mega Drive e SNes, mostramos quando selecionar e indicamos os botões específicos para se usar em cada sistema.

O PRESIDENTE BILL CLINTON VESTE A CAMISA DO SEU TIME PARA BATER UM BASQUETE. DE LEVE...

A FAUNA COMANDA O SHOW

Os mascotes dos times da liga não ficam atrás do pessoal de primeira, eles também são bons de bola. Para jogar com esses caras - todos têm algo em comum, vêm do reino animal- use os seguintes códigos:

BENNY

Letra "B", e depois B junto com start. Letra "N" e depois aperte qualquer botão. Letra "Y" e em seguida aperte Y e start juntos para SNES ou C e start para Mega Drive.

CRUNCH

Letra "C" e depois aperte A e start juntos. Letra "R" e, em seguida, B e start. Letra "N" e qualquer botão.

HUGO

Letra "H" e qualquer botão. Letra "G" e depois aperte Y e start para SNes e C e start para Mega Drive.

GORILLA

Letra "G" e depois qualquer botão. Letra "O" e em seguida B e start juntos. Letra "R" e depois B e start juntos.

PERSONAGENS OCULTOS

Digite os códigos na tela Enter Initials. O botão Y do SNes é o C do Mega, o resto é igual.

ALTO COMANDO NO BASQUETE

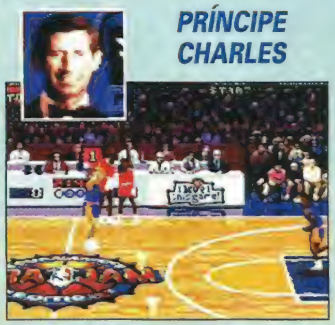
Imagine um time com Bill Clinton, a primeira dama Hillary e o príncipe Charles? Use estes códigos.

BILL CLINTON

Digite a letra "C" e aí aperte A e start juntos. Letra "I" e aperte qualquer botão. Letra "C" e aí B e start juntos.

HILLARY CLINTON

Letra "H" e aperte qualquer botão. Letra "C" e aperte simultaneamente B e start. Digite um espaço e aperte qualquer botão.



PRÍNCIPE CHARLES

Letra "R" e depois aperte simultaneamente B e start. Letra "O" e em seguida aperte A e start juntos. Letra "Y" e aperte qualquer botão.

RAP E REBOTES

Se o negócio é basquete, os rappers não poderiam estar ausentes. As estrelas americanas desse gênero musical da "hora" comparecem para encaçapar suas cestinhas. Heavy D, Fresh Prince e os Beastie Boys marcam presença.

HEAVY D.

Letra "H" e aperte A e start juntos. Letra "V" e aperte qualquer botão. Letra "Y" e aperte simultâneamente B e start.

FRESH PRINCE

Letra "W" e aperte Y (SNes) ou C (Mega) junto com start. Letra "I" e B e start ao mesmo tempo. Letra "L" e aperte qualquer botão.

JAZZY JEFF

Letra "J" e depois aperte Y (SNes) ou C (Mega) junto com start. Letra "A" e aperte A e start juntos. Letra "Z" e, ao mesmo tempo, A e start.

ADROCK

Letra "A" e qualquer botão. Letra "D" e aperte Y (SNes) ou C (Mega) e start juntos. Letra "R" e aperte B e start.

MIKE D.

Comece - pra variar- digitando a letra "M" e depois Y (SNes) ou C (Mega) e start juntos. Aí, escreva a letra "K" na tela e aperte qualquer botão disponível. Letra "D" e aperte simultaneamente Y (SNes) ou C (Mega) e start.

MCA

Esse tem nome de rapper mesmo! Para jogar com o MCA, mande uma Letra "M" e aperte B e start juntos. Letra "C" e aperte ao mesmo tempo B e start. Letra "R" e aperte qualquer botão.

FIGURAS INESQUECÍVEIS

Se o seu negócio é nostalgia, esses são os melhores caras para você colocar em quadra. Frank Thomas, Larry Bird e Randall Cunningham não têm o mesmo corpinho, mas ainda jogam um bocado!

FRANK THOMAS

Digite a letra "S" e depois aperte B e start juntos. Letra "O" e aperte qualquer um dos botões. Letra "X" e aperte simultaneamente A e start.

LARRY BIRD

Olha o vôo do pássaro! para jogar com ele, entre com a letra "B" e aí aperte A e Start juntos. Depois, digite a letra "R" e aperte Y (SNes) ou C (Mega) e start ao mesmo tempo. Para finalizar, digite a letra "D" e aperte o botão A e start juntos.

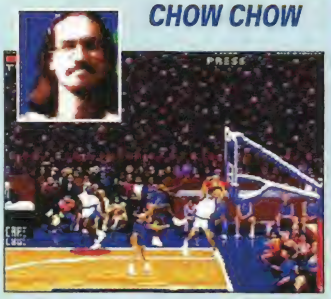
RANDALL CUNNINGHAM

O Aldair dos tempos antigos do basquete. Se você quiser jogar com um cara clássico como Randall Cunningham, digite a letra "P" e aperte qualquer botão. Letra "H" e aperte A e start juntos. Letra "I" e aperte Y (SNes) ou C (Mega) e start.

ILUSTRES DESCONHECIDOS

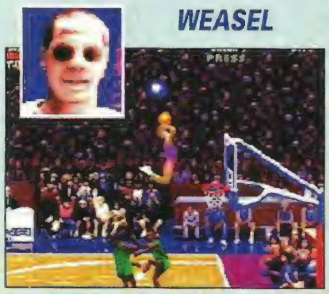
Estes personagens escondidos não são presidentes, príncipes, não cantam rap nem foram ídolos do basquete em outros tempos. Em compensação, sem eles não haveria este jogo campeão. Você terá a chance de conhecer a maioria das pessoas que trabalharam nessa edição de **NBA JAM**.

CHOW CHOW



Letra "A" e aperte qualquer botão. Letra "M" e aperte A e start juntos. Letra "X" e aperte simultaneamente Y (SNes) ou C (Mega) e start. O sósia de Cristo aparece!

WEASEL



Letra "R" e aperte B e start juntos. Letra "A" e aperte simultaneamente A e start. Letra "Y" e aperte qualquer botão.

BRUTAH

Letra "L" e aperte A e start. Letra "G" e aperte B e start. Letra "N" e aperte qualquer botão. Basta isso!

KABUKI

Esse joga de óculos escuro, mano! Letra "D" e aperte qualquer botão. Letra "A" e aperte B e start juntos. Letra "N" e aperte A e start.

CONTINUA NA PÁGINA SEGUINTE

PUBLICIDADE

PROGAMES
MOOCA

SEMPRE AS ULTIMAS NOVIDADES!!!

LOCAÇÃO DE:
Super Nes
3 D O
Saturno
Mega Drive
Neo Geo
Neo Geo CD
Jaguar
Sega CD
32X
Master
Nintendo
Game Boy
Game Gear

E TAMBÉM MULTIMÍDIA

RUA JUVENTUS, 831
MOOCA / SP - SP
TEL (011) 591 0039

OUTRAS LOJAS:
Lapa 831.0444
Santana 950.6329
V. Mariana 549.7383
Pinheiros 280.3220
Ipiranga 273.6784
V. Olimpia 822.0515
V. Carrão 295.1190
Moema 536.0529
V. Formosa 918.9117
Tremenbé 953.6743
Guarulhos 209.0971
S.B. Campo 452.2612
Osasco 705.2701
Diadema 746.1986
R. Preto (016) 625.8094
Ourinhos (0143) 222.424
S.J. Campos (0123) 41.7250
Indaiatuba (0192) 75.3025
BA - Salvador (071) 248.8609
BA - Sr. Bonfim (075) 841.1776
DF - Asa Norte (061) 274.3311
DF - Cruzeiro Novo (061) 234.8822
MG - Betim (031) 531.3036
PB - João Pessoa (083) 226.2369
PE - Recife (081) 465.4029
RJ - Meier (021) 596.2111

SUPER GP DICAS

CONTINUAÇÃO

FACIME

O roliço Facime, dizem, é um campeão nos dribles. Descubra digitando a letra "X" e B e start ao mesmo tempo. Letra "Y" e aperte B e start juntos. Letra "Z" e aperte A e start.

AIR DOG

Letra "A" e aperte Y (SNes) ou C (Mega) e start. Depois, digite a letra "I" e aperte qualquer botão. Finalize com a letra "R" e B e start ao mesmo tempo.

KID SILK

Se o seu negócio são os arremessos de 3 pontos, confie no taco de Kid Silk e selecione o cara. Para levá-lo para a quadra, digite a letra "K" e qualquer botão. Letra "S" e aperte B e start. Letra "K" e aperte Y (SNes) ou C (Mega) e start.

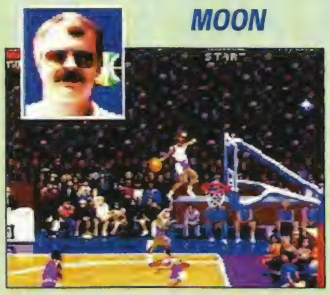
SCOOTER PIE

Não se iluda, não é o Scottie Pippen, é só o Scooter Pie. Jogue com ele digitando a letra "H" e apertando A e start. Aí, letra "T" e aperte qualquer botão. Letra "P" e aperte simultaneamente Y (SNes) ou C (Mega) e start .

MOOSEKAT

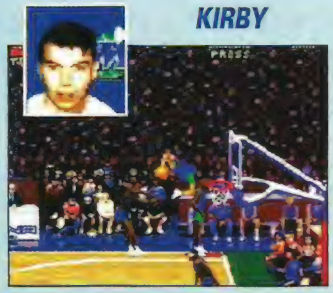
O prodígio da turma, um pivete pentelho que arrasa. Chame-o com a letra "M" e aperte B e start. Letra "P" e aperte Y (SNes) ou C (Mega) e start. Digite a letra "F" e aperte qualquer botão. E não esqueça, prepare-se!

MOON



O patrono da turma, ninguém sabe como um cara dessa idade ainda consegue correr. Letra "J" e aperte qualquer botão. Letra "A" e aperte A e start juntos. Letra "Y" e aperte simultaneamente B e start.

KIRBY

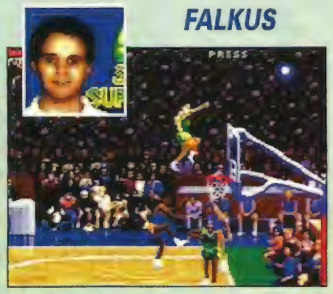


Letra "C" e aperte B e start juntos. Letra "K" e aperte qualquer botão. Digite espaço e em seguida Y (SNes) ou C (Mega) e start.

SNAKE

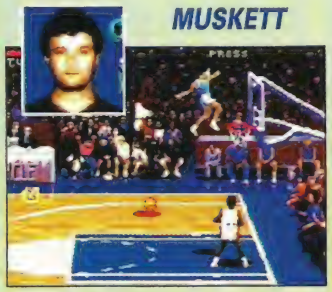
Letra "G" e aperte A e start juntos. Letra "O" e Y (SNes) ou C (Mega) e start . Letra "F" e aperte B e start ao mesmo tempo.

FALKUS



Letra "J" e aperte A e start. Letra "F" e aperte qualquer botão. Digite um espaço e aperte simultaneamente Y (SNes) ou C (Mega) e start .

MUSKETT



Letra "M" e aperte B e start. Letra "C" e aperte B e start. Letra "M" e aperte Y (SNes) ou C (Mega) e start.

HILL

Para jogar com o risonho, digite a letra "N" e aperte A e start. Letra "D" e aperte B e start. Letra "H" e aperte A e start.

TURMELL

Letra "M" e aperte A e start. Letra "J" e aperte qualquer botão. Letra "T" e aperte A e Start juntos.

RIVETT

Digite letra "R" e aperte qualquer botão. Letra "J" e aperte A e start. Letra "R" e aperte Y (SNes) ou C (Mega) e start. Saca só a enterrada que o cara está preparando...

DIVITA

Letra "S" e aperte A e start juntos. Letra "A" e aperte Y (SNes) ou C (Mega) e start. Letra "L" e qualquer botão.

LIPTAK

Letra "S" e aperte qualquer botão. Letra "L" e aperte B e start. Digite um espaço e aperte B e start juntos.

GOSKIE

Letra "T" e aperte B e start. Letra "W" e aperte qualquer botão. Letra "G" e aperte A e start.

CARLTON

Letra "J" e aperte Y (SNes) ou C (Mega) e start. Letra "M" e aperte Y (SNes) ou C (Mega) e start. Letra "C" e aperte B e start.

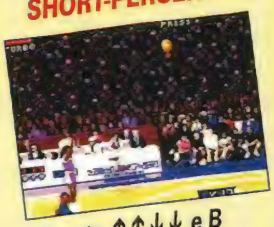
BLAZE

E, pra acabar a festa, a bela Blaze mostra do que é capaz. Para chamá-la, digite a letra "B" e aperte Y (SNes) ou C (Mega) e start. Letra "L" e qualquer botão. Letra "Z" e Y (SNes) ou C (Mega) e start.

AS DICAS DOS FERAS DA NBA

De quebra, mais 15 códigos especiais. Para consegui-los, digite-os na tela Tonight's Match Up. Todos eles funcionam no Mega e no SNes.

SHORT-PERCENT



Aperte ↑↑↓↓ e B

POWER-UP FIRE

Aperte ↓→→, B, A e ←

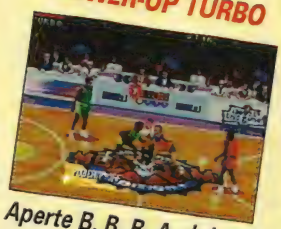
POWER-UP GOAL TENDING

Aperte →↑↓→↓↑

TELEPORT PASS

Aperte ↑→→←, A, ↓←←→ e B

POWER-UP TURBO

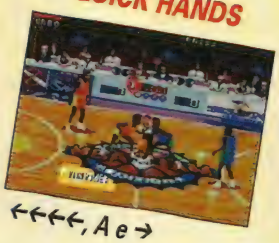


Aperte B, B, B, A, ↓↓↑←

RAINBOW SHOTS

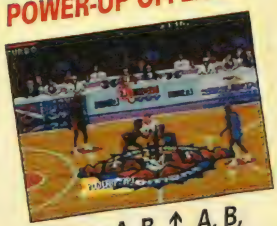
Aperte ↑↓↑ ↓→↑, A, A, A, A e ↓

QUICK HANDS



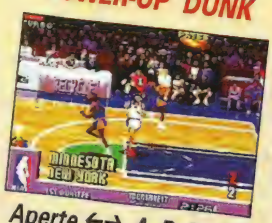
←←←←, A e →

POWER-UP OFFENSE



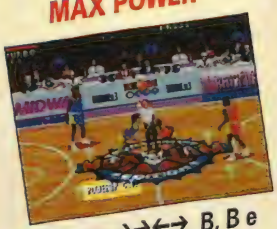
Aperte A, B, ↑, A, B, ↑↓

POWER-UP DUNK



Aperte ←→, A, B, B e A

MAX POWER



Aperte →→←→, B, B e →

SPEED-UP

Aperte ↑↑↑↑←←←←, B e A.

SLIPPERY COURT

Aperte A, A, A, A, →→→→

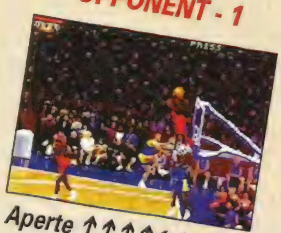
POWER-UP THREE POINTERS

Aperte ↑↓←→←↓↑

BLOCK AN OPPONENT - 2

Aperte ↑↑↑↑←←←←, A e A.

BLOCK AN OPPONENT - 1



Aperte ↑↑↑↑←←←←, A e B.

DETONADO

THE LION KING

Disney's

Por Marjorie Bros

A seção **Detonado** traz este mês um jogo que vale por dois. As dicas de **The Lion King** para SNes valem também para o Mega Drive, já que a jogabilidade é bem parecida nos dois sistemas. O elemento que faz a diferença no SNes são os gráficos, mais detalhados. O jogo segue a história do desenho animado da Disney, o vídeo mais vendido em todos os tempos nos Estados Unidos, e que foi lançado em com estrondoso sucesso no Brasil no mês passado. Com a morte de seu pai, o Rei Mustafá, o leãozinho Simba é banido de sua terra pelo tio Scar, que dá início a um império de trevas nas savanas africanas. Já adulto, nosso herói volta para reclamar a corôa que lhe é de direito. Para isso, tem de destronar o tirano que o fez ir para o exílio ainda pequeno. Sem corôa, Simba vai ter de aprender a ser rei.

NA PELE DO LEÃO

Como no enredo original você começa como Simba filhote e cresce conforme vai progredindo no jogo, adquirindo experiência e novas habilidades. Para sobreviver aos perigos da selva é preciso muito cuidado. Mesmo no nível mais fácil o cart reserva boas surpresas para os marinheiros de primeira viagem. Por exemplo, logo na segunda fase você só avança se acertar a ordem dos macaquinhos, o que requer toda a malícia em games do estilo. São, ao todo, 10 estágios do mais puro multiscrolling de plataformas. Para quem se embasbacou com **Aladdin** ou com **Mowgli, O Menino Lobo**, outros da Disney, **The Lion King** vai ser o máximo do encantamento. A Virgin conseguiu aliar sua já famosa técnica de animated-cells com uma jogabilidade impecável. Os cenários das fases são tirados do próprio desenho animado da Disney. Só a música é que perde um pouco em comparação com o filme, pois no game só alguns trechos são cantados. O que não faz com que o som perca a exuberância das selvas. Vale conferir!

THE LION KING — **4.2**

SNES

VIRGIN - DISNEY

24 Mega - 10 fases

1 Jogador

Ação - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	

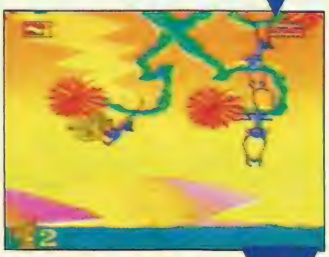
FASE 1
PRIDELANOS

Não fique nervoso. No começo os comandos confundem um pouco mesmo

Para matar o chefe da fase, acerte a hiena quando estiver bufando de cansaço

FASE 2
CAN'T WAIT TO BE KING

Pule no rinoceronte,

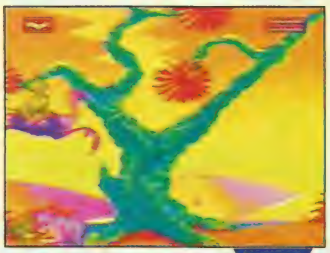


depois no macaco e,

por fim, na girafa

Aí, vá à árvore dos macacos,

e ruja para os mais claros para eles mudarem de posição



Nas emas, pule quando aparecer ↑

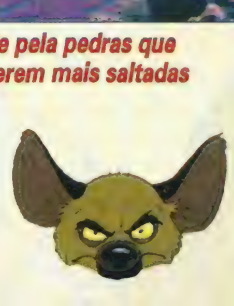
Abaixe quando vir ↑↑, pule e coloque →; e ↓ para abaixar

FASE 3
THE ELEFANT GRAVEYARD

Logo no início, há duas hienas para atrapalhar

Fique esperto com o urubu, não o perca de vista

Escale pela pedras que estiverem mais saltadas



Todo cuidado é pouco quando o assunto é ácido

Aqui, você vai encontrar mais hienas pelo seu caminho. O trato de sempre...

Scar te observa no final desta fase

SNES

THE LION KING

DETONADO

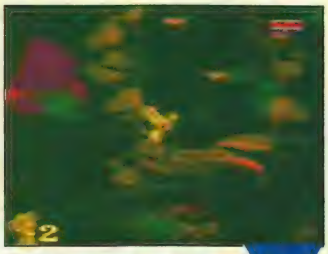
Disney's

FASE 4
THE STAMPEDE

Neste ponto, a sua principal tarefa é escapar dos gnus...

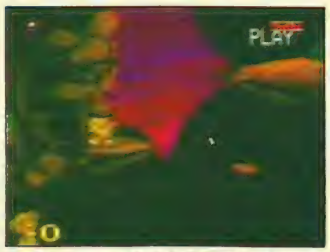
...mas tome muito cuidado para não tropeçar nas pedras, pode ser fatal

FASE 5
SIMBA'S EXILE



Pedras vêm de cima...

...e do lado. Escape delas!



Caiu do precipício? Então bye bye, cara

FASE 6
HAKUNA MATATA

Escolha bem os melhores caminhos quando estiver passando pelas cachoeiras

Várias chances para escalar essas pedras

Para passar por ...

...este trecho, o lance...

...é escalar tudo por cima dos troncos. É tiro, sem queda, e passagem para a fase seguinte

FASE 7
SIMBA'S DESTINY

Dê uns sopapos quando vir este leopardo

FASE 10
PRIDE ROCK

Chegou a hora de enfrentar Scar. Atenção, ele foge algumas vezes

Dê patadas na planta para abrir caminho

...elas jorram e podem acertá-lo

Pedras vêm do teto...

Alguns raios vão deixar rastros de fogo

...esquive-se delas

Fuja bem rápido da pedra

Pule algumas vezes em cima desta pedra para abrir o chão

No encontro final com Scar, mande-o abismo abaixo

FASE 9
SIMBA'S RETURN

O espírito de Mufasa aparece no final da fase

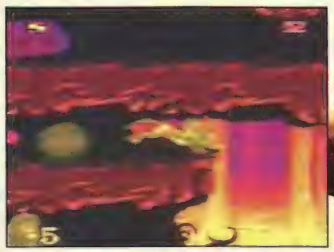
Aqui, tenha atenção redobrada com os morcegos , o perigo do momento

Cuidado para não se perder nesta sequência de labirintos

Finalmente, Simba reconquista a corôa, pois a majestade ele nunca perdeu

FASE 8
BE PREPARED

Cuidados com as gotas de lava...



Dê uma de Indiana Jones e seja rápido com a pedra

BEYOND OASIS DETONADO!

Por Marcelo Kamikase

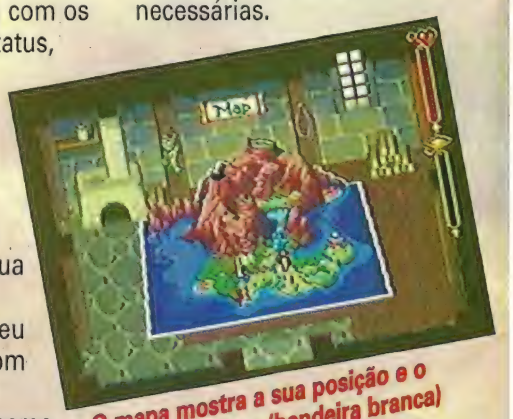
Fato 1: o Mega possui poucas cores, o que pode parecer insuficiente hoje em dia, com consoles que mostram até 16 milhões delas. Fato 2: **Beyond Oasis** mostra que, bem trabalhado, o Mega pode ter excelentes gráficos, mesmo com suas limitações. Assim, a Ancient fez um RPG com gráficos esplêndidos, um som bem clássico (autoria de Yuzo Koshiro, de **Actraiser** e **Streets of Rage**) e uma jogabilidade de arrasar.

NO TIME DOS CLÁSSICOS

Beyond Oasis é um RPG/ação que lembra **Zelda**, só que com ação mais intensa. Os elementos de quebra-cabeça, no entanto, são mais amenos. Lançado no final de 94 no Japão, o game já é um clássico como as séries **Phantasy Star** e **Shining Force**. Ao contrário da maioria dos RPGs, **Beyond Oasis** instiga você a terminar o jogo mais de uma vez, pois no final aparecem dados completos da partida, como horas gastas, rank, inimigos que matou e número de jóias. Depois aparece sua posição no ranking. É pra detonar! A ação é bem complexa. O botão A serve para chamar os espíritos e usar os golpes referentes a eles. Com o botão B aciona-se os golpes de armas, que são de quatro tipos: faca, espada, bomba e arco e flecha. Existem movimentos especiais para as armas faca e espada. O botão C serve para pular (com um toque) e agachar (deixe apertado). O Start aciona o menu com os itens armas, item, status, mapa e save.

Mapa, arma e item podem ser acionados, respectivamente, pelos botões X, Y e Z. O mapa mostra sua posição e uma bandeira branca o seu próximo destino. Com dois toques no direcional para a mesma direção obtém-se uma corrida. O elemento experiência não existe no jogo: para aumentar de rank e HP é preciso pegar o item em forma de coração. Com as jóias você aumenta o SP (Spell Point, energia para controlar os espíritos). Agora é só partir para a aventura! Lembrete: toda vez que achar um baú num lugar inalcançável ou lugares impossíveis de se chegar anote e volte mais tarde com as condições necessárias.

SISTEMAS



O mapa mostra a sua posição e o próximo destino (bandeira branca)

BEYOND OASIS	4.5
MEGA	
SEGA/TREASURE	
24 Mega - Fases N/D	
1 jogador	
RPG - Bateria	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

DYTTO

O Espírito da Água

Water Bubble: aperte A. Paralisa o inimigo

Healing Water: A duas vezes. Recupera HP

Tornado: carregue A. Varre toda a tela

EFREET

O Espírito do Fogo

Fire Breath: aperte A. Um golpe quente

Fire Dash: A duas vezes. Avance rápido

Sun Burst: carregue A. Queima todos ao redor

CORTE

FACA

Golpe forte: segure B e solte

Corte mortal: →←→ + B

Golpe dash: corra e aperte B

Mortal: ↑←↓→← → + BBB

Cortada 360: dê 360° + B

Combo: B repetidamente

Golpe deslizante: →→→ + B

Golpe rasteiro: B (C pressionado)

ESPADA

Corte lateral: aperte B

Corte vertical: direcional + B

NOTA: qualquer um destes golpes pode ser feito em qualquer direção. Basta que se mude o comando para a direção correspondente

Super-combo de espada: ↑←↓→←→ + B. Ali realiza um movimento de 5 golpes seguidos. É pra despedaçar qualquer um.

SHADE

O Espírito da Sombra

Shade Attack: aperte A. Para pegar itens

Doppleganger: carregue A. Divisão

Shadow: Shade toma o golpe para você

MEGA

BEYOND OASIS DETONADO!

BOW

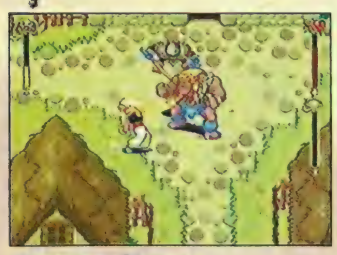
O Espírito das Plantas

Polen: carregue A. Slow-motion

Bite: aperte A. Morde os inimigos

Call Bow: A duas vezes. Chama o Bow para perto

VILA



Derrote o Gigante

Fique à vontade e pegue quantos queijos quiser

Avance e os monstros irão atacar a vila. Mate o gigante. Depois fale com o prefeito.

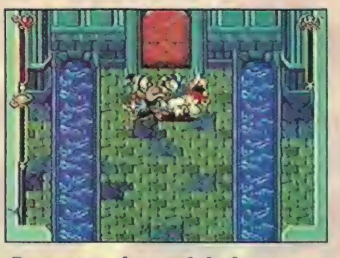
CASTELO

Fale com seu pai, o rei. Ele mostra o próximo destino a Water Shrine.

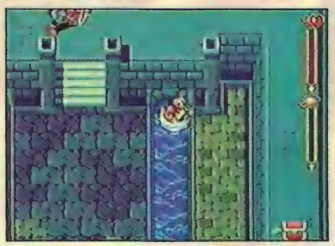
Fale com o rei

WATER SHRINE

Em algumas salas é necessário derrotar todos os inimigos para obter a chave. Derrote o mestre do Templo: o Beast Cancer. Na sala do portão use a sua spirit light (botão A) para abrir a porta azul. Comunique-se com o cristal e obtenha o espírito da água, Dytto.



Derrote todos os inimigos para abrir a porta



Entre agachado por esta passagem e ganhe itens

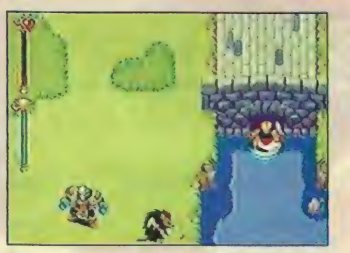
O gigante desta sala possui a chave amarela

BEAST CANCER: use a espada para derrotá-lo. Destrua suas bolhas de água

Quando estiver neste ponto, solte uma spirit light

Dytto está sob seu comando

MAS ANTES...



Apague o fogo debaixo da ponte usando Dytto

CASTELO

Basta ir falar com o rei.

WATERFALL SHRINE

Chame Dytto e pare a cachoeira com a Water Bubble (bolha paralisante). Dentro da caverna há algumas salas secretas. Avance até o fundo da

Abra a cachoeira com a bolha

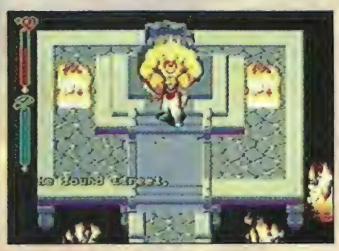
caverna e lute com Flame Skull, o mestre da área. Abra o portão e fale com o cristal. Agora, o espírito do fogo, Efreet, estará as suas ordens.

Quebre a parede com socos e chutes e abra uma sala

Solte uma bolha para apagar o fogo que o atrapalha

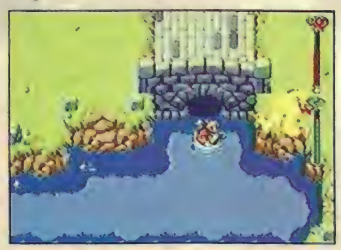
Pise no primeiro switch e coloque a esfera no segundo

FLAME SKULL: *use a espada e tente acertar o cara com o Tornado*



Mais um espírito para a sua coleção

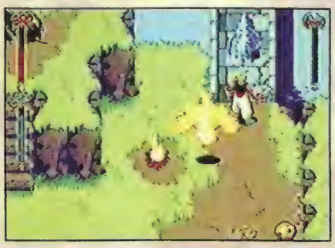
MAS ANTES...



Quebre o gelo aqui embaixo

CASTELO

Fale com rei para saber da sua próxima missão.

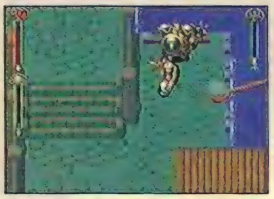


Use Efreet e destrua o gelo

BASE

Avance até encontrar o navio. Dentro do navio encontre Gwin, o mago negro, e derrote os Gargoyles.

Use a flecha para acionar a alavanca



Antes de derrotar todo mundo, pegue os baús

Veja o posicionamento das alavancas e abra a porta

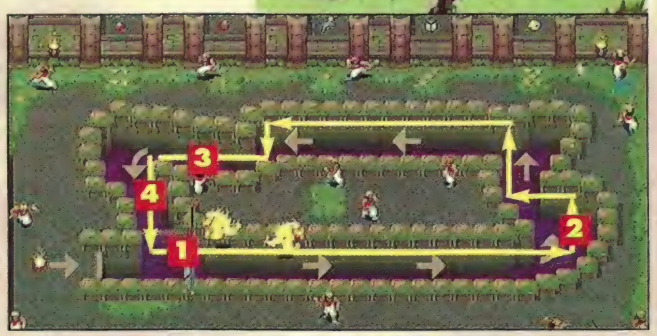
Encontre uma Dytto Call

Pegue o baú antes de avançar

GARGOYLES: *corte vertical e Sun Burst de Efreet*

MAS ANTES...

Detonando esta parede você descobre o Efreetódromo



(1) Use Fire Dash. Tente correr o mais rente possível ao limite superior para não ter problemas (2). Em (3) use o dash uma vez, deixe correr um pouco (usando a inércia) e faça um dash para baixo (4) e outro imediatamente para a esquerda (1).

CAVERNA

Apenas avance. Stone Golem é o mestre do pedaço.

Acione as alavancas

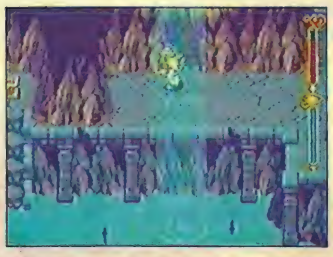
Jogue uma bomba no switch

BEYOND OASIS

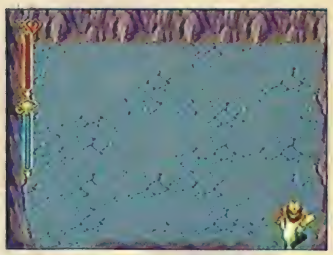
DETONADO

A flecha de fogo detona os zumbis com um tiro

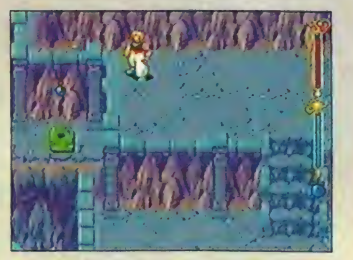
Acenda a fogueira, mate todos e ganhe um baú secreto



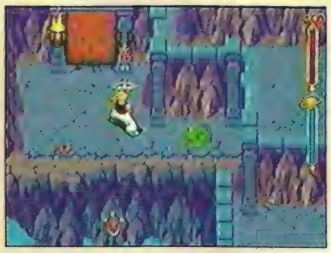
Mais uma sala secreta atrás da cachoeira



A outra saída leva para o baú que parecia inatingível



Jogue uma bomba para pegar os baús que caem do céu



Acenda a tocha com Efreet ou flecha de fogo e abra a porta

STONE GOLEM: use espada pra variar e algum espírito

O colar faz recuperar HP

FORTALEZA

Mais um simples "check point" em seu caminho.

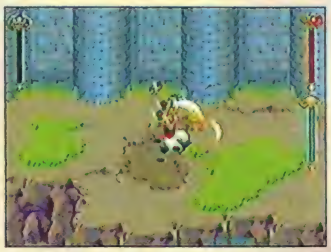
Ao pegar a chave amarela abra esta porta

Use a chave verde nesta porta

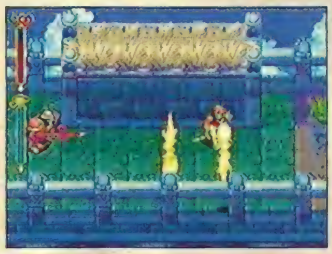
TEMPLO ABANDONADO

Prossiga e derrote Giant Turtle. Depois obtenha o item Key of Time and Space. Atire uma Spirit Light na fissura e crie uma passagem dimensional.

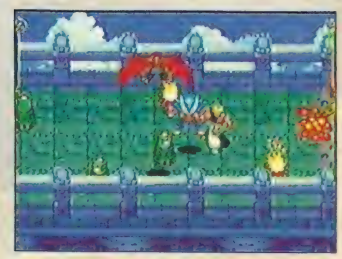
Para pegar alguns baús, só mesmo pulando de cima



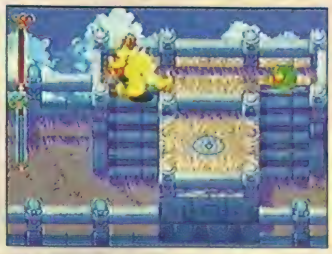
Use um corte mortal para detonar as abelhas chatas



Corra no timing certo e acione o switch para prosseguir



Acenda todas as fogueiras neste ponto



Pise em um switch e jogue a bomba no outro

GIANT TURTLE: corra no canto inferior esquerdo e detone a língua com golpes certeiros

A Key of Time and Space permite usar os warp zones

Abra os warp zones jogando sua spirit light. Tem as escondidas, mas você pode ver com o Doppleganger

Use este warp zone e prossiga em sua aventura

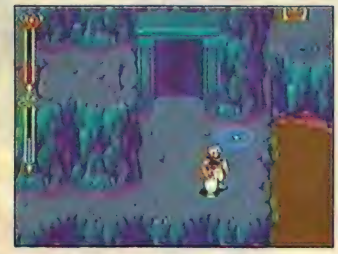
RED DRAGON: use tornado e espada. Perdendo HP recupere

SHRINE OF DARKNESS

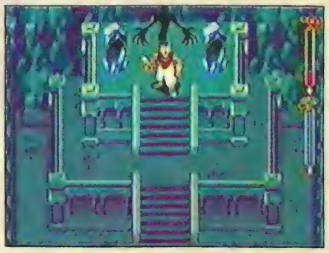
Avance até encontrar Shade, o espírito da sombra. Mas antes você deverá exterminar Red Dragon.

Quando o mago aparecer dê uma voadora e prepare-se

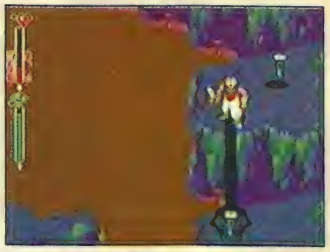
Pule daqui na primeira vez que chegar a este ponto



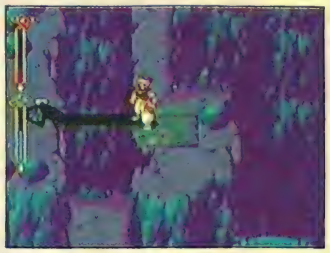
Mate todos os inimigos e use o portal para pegar a chave



Finalmente Shade está sobre seu comando



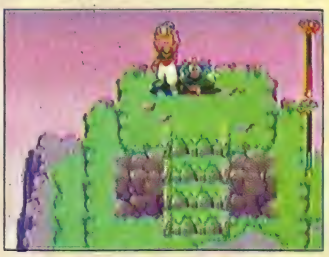
Use o Shadow Attack e atravesse esses locais



A saída fica por aqui. Não se esqueça

GRAND CANYON

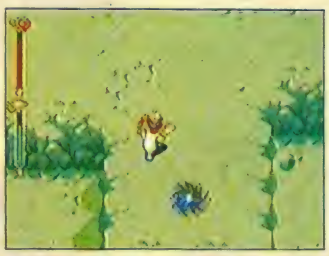
Pule sobre as pedras e fale com o monge, ele lhe dará um item, o Psycho Ring.

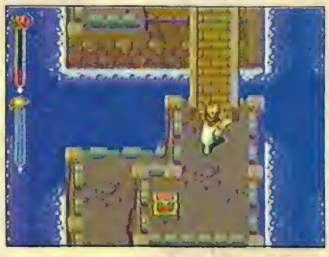


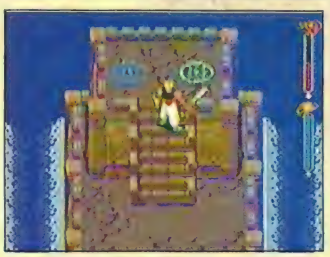
A Psicho Ring recupera SP em locais ensolarados

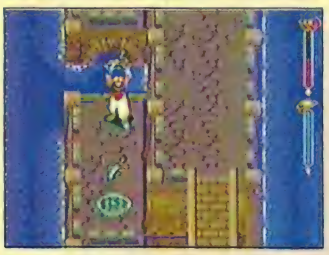
MAS ANTES...

Use Shada para pegar o baú









Entre no warp zone secreto. Vá avançando e matando todos os inimigos que encontrar pela frente. Mas NÃO ABRA OS BAÚS. Se fizer tudo certo, no final vão aparecer dois portais. Entre no da direita e ganhe a Atomic Bow infinita

Na floresta há esse warp zone secreto

Neste local também tem um warp zone escondido

Não se esqueça do baú da Water Shrine

CASTELO

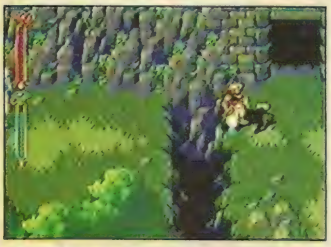
Vá ao porto e use a passagem para ir ao castelo. Vá ao trono do rei e se depare com Gwin.

Fale com o pessoal no porto do castelo

BEYOND OASIS DETONADO

SHRINE OF PLANTS

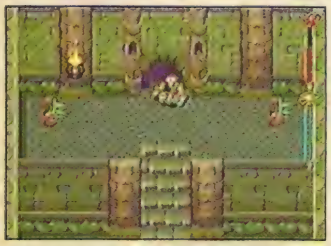
Vença o trabalhoso labirinto e derrote Gold Golem e Black Magician. Obtenha Bow, o espírito das plantas.



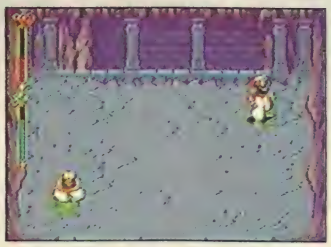
Use Shade para chegar aqui

Derrote os Gargoyles

Acenda todos as tochas



Nesta parede, você encontra uma sala secreta



Use o Doppleganger para acionar os dois switchs

GOLD GOLEM: use Shade para diminuir o seu dano. De resto, é acertar espadadas nele

BLACK MAGICIAN: atire Atomic Bows do local onde você está na foto. Muito easy!

Bow é o último espírito que você tem pra chamar

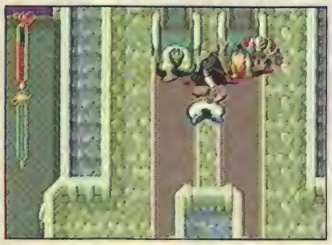
MAS ANTES...

Bow pode destruir determinadas portas

CASTELO

Vá ao porto e utilize a passagem para ir ao castelo. Depois, dirija-se até o trono do rei e lá se depare com Gwin.

Bow entra em ação nesta grade verde

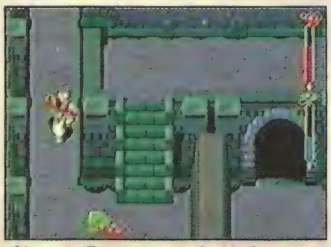


Gwin dominou o castelo e você vai para o esgoto

ESGOTO DO CASTELO

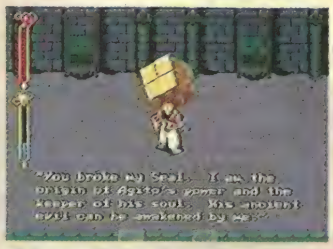
Avance e encontre a Large Cube que deve ser entregue a Gwin.

O negócio desse fantasma é absorver SP



Chame Bow para cima do switch e dê no pé

Use uma Water Bubble para parar a cachoeira

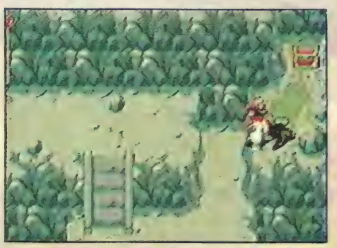


A Large Cube é sua

Aproveite e fale com rei, pela última vez...

MAS ANTES...

Este caminho o leva para a fortaleza



Será que você ainda se lembra deste lugar?

Neste lugar existem muitos itens a ser encontrados

Entregue a Large Cube para Gwin

Atrás da árvore há uma passagem. Não dá para usar nenhum item. Se encontrar esse monstro, chame Dytto

Um baú na primeira vila

MONTES ALLAH

Entregue a Large Cube a Gwin, o mago negro. Ele fez a princesa do reino, que por acaso é sua irmã, de prisioneira.

Novos caminhos para você explorar

CAVERNA DOS MONTES ALLAH

Avance. Sua próxima missão é derrotar Dark Dimension.

Use Shade e mate os monstros

Acenda a tocha usando com o Efreet

Acione os switch na ordem que se encontrou os espíritos

DARK DIMENSION: spirit light no olho e um golpe no olho central

TEMPLO FINAL

O caminho é perigoso e cheio de armadilhas e ainda é preciso ter um QI apurado. Depois disso, é hora de derrotar os comparsas de Gwin, o próprio e sua última transformação. Agora é ver o final e sua colocação no ranking.

É preciso muito QI para pegar a chave

Faça assim para conseguir chamar Dytto

Veja a posição das alavancas para abrir as portas

Use Doppleganger o acione o switch no fundo

GWIN: derrote todos os monstros que forem aparecendo na sua frente

GWIN: acerte bem os golpes quando ele tentar chamar os monstros

GWIN: acerte todas as cobras nas laterais e depois detone a cabeça. Chame Dytto para não ter problemas com o HP

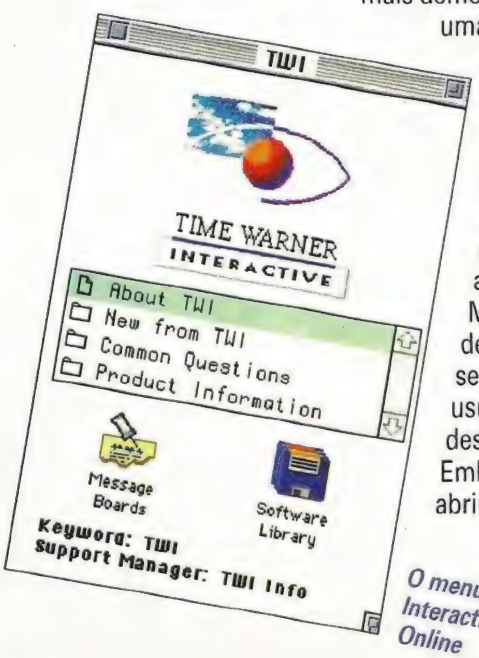
COMPUTER Zone

CONEXÃO PERMANENTE COM O MELHOR DA INFORMÁTICA

Há cerca de 15 anos quem tinha um computador pessoal (PC) se gabava de não precisar mais escrever à máquina. Um trabalho de escola copiado numa impressora matricial significava status. Hoje parece uma cena da pré-história, pois, com um micro equipado com modem é possível conhecer pessoas no mundo todo, visitar museus, bibliotecas, consultar universidades, centros de pesquisas, jornais, shopping centers e os últimos lançamentos de jogos direto no fabricante, sem precisar sair de casa.

VOLTA AO MUNDO EM 80 SEGUNDOS

A responsável por essa integração é a Internet, uma "estrada digital" que liga milhares de micros pelo globo. As informações saem do seu PC e correm por linhas telefônicas, ou satélite (em ligações internacionais), e chegam em poucos segundos ao terminal desejado. Este processo é mais demorado no caso de uma consulta, transferência de arquivos, textos ou imagens. Tudo depende da velocidade e do programa que acompanha o Modem. Este tipo de conexão passa a ser oferecido ao usuário a partir deste mês pela Embratel, que já abriu inscrições para o serviço, que custará algo em torno de R$ 20. Antes, quem tinha acesso à Internet eram institutos, universidades e centros de pesquisa. O usuário comum só podia contar com as BBS (Boulletin Board System), nas quais é possível, entre os "micreiros" cadastrados, o Download (receber arquivos), o E-mail (correio eletrônico) e os Chats, fóruns de discussões sobre temas específicos. A BBS, por se tratar de uma rede regional, é a melhor opção para coomprender as linguagens, sistemas e procedimentos da Internet. O requisito básico para entrar na Internet é dominar o inglês, a língua oficial da rede.



O menu da Time Warner Interactive na America Online

ATÉ COMPUTADOR TEM PROTOCOLO

O próximo passo é entender o menu de protocolos, cada qual com uma função diferente como o FTP (File Type Protocol) e o Gopher, um sistema de menus que "linka" vários computadores e facilita a localização e transferência de arquivos. Outra sigla comum na Internet é FAQ, um grupo de mensagens com as dúvidas frequentes dos usuários. Por exemplo, se o leitor da ***SGP*** quiser dados sobre a última versão do jogo **Killer Instinct**, poderá procurar na lista da " Internet's 23 Videogames" , um arquivo da "Usenet Newgroups" em

GLOSSÁRIO

E-MAIL- Electronic Mail , o processo para mandar uma mensagem para outro usuário da Internet.

INTERNET- network não comercial que liga computadores do mundo inteiro. O número de usuários estimado é de 20 a 30 milhões.

MAILING LIST- série de mensagens num tópico determinado que é remetida para a sua E-Mail box.

USENET- grupos de mensagens chamados de "newsgroups", cada um cobre um tópico de várias categorias (como "rec" para recreação e "comp" para computer).

WORLD WIDE WEB- A Web

O cardápio que a Sega oferece para os usuários da CompuServe

que você poderá se comunicar com jogadores ou ver a lista de FAQs selecionada pela Usenet. O problema é que, devido ao excesso de informações, os textos são guardados só por duas semanas. Já a nossa aliada americana ***GamePro***

(teia), a rede da Internet que compõe a multimídia.

FAQ- Frequently Asked Questions, que significa "perguntas frequentemente feitas". No caso de games, são arquivos de perguntas feitas por jogadores, golpes, dicas ou como vencer um jogo com certo personagem.

FLAME- uma mensagem que "ataca" certa pessoa e deve ser censurada.

FTP- File Transfer Protocol, método pelo para transferir arquivos.

NEWSGROUP- grupos em que são discutidos vários temas. Newsgroups de videogames possuem geralmente nomes como rec.games.video.sega e alt.games.sf2., por exemplo.

mantém armazernadas em um banco todas as dicas disponíveis na rede. Com a Internet as possibilidades do computador extravasam o conceito de "ferramenta eletrônica" e passam a ter o contorno de uma nova mídia em evolução. O modem tornou mais fácil e barato romper as barreiras da comunicação, interligando milhares de pessoas de todo o mundo.

A CONVERSA DO FUTURO

Especialistas prevêem que, com o avanço da multimídia, num futuro bastante próximo o sistema integrará também áudio. Enquanto isso, os usuários usam novas linguagens, como o Emoticons, símbolos do teclado que, lidos na vertical codificam atitudes do dia-a-dia que você jamais pensou "ter" por computador. Assim, para dar uma cantada naquela francesinha que você conheceu no E-mail do arquivo BBSPEAK.TXT. basta digitar o sugestivo ;-) para enviar uma piscadinha, (:-* para mandar um beijinho. Para mensagensum pouco mais o O>-<I=, não costuma falhar.

Cena de Mortal Kombat III, um dos games que já estão viajando pelas linhas mundiais da Internet

BBS A REDE PRÓXIMA

CHAMPION	65-2030 (CD-Rom)
COMPUSERVE	000-671 (Genérico)
DATAPARK	414-2961 (Jogos/Windows)
DARK SIDE OF MOON	572-3014 (Genérico)
ESTADÃO	856-8733 (Msgs/Notícias)
IBM PS SP	886-3773 (Suporte IBM)
LIVRARIA CULTURA	285-6272 (Suporte livros)
MANDIC	816-3911 (Genérico)
MICROSOFT	872-4106 (Suporte MS)
PONTO DE ENCONTRO	218-1520 (Genérico)
REDE USP	813-6966 (CCE-USP)
SKY GAMES	66-6712 (Games/CD-Rom)
SPIRIT	889-0434 (Games/Imagens)
STI	884-2446 (PC/Mac/Amiga)
TOMAHAWK	278-3384 (Games)
VIDEOTEXTO	1480 (Serviço Telesp)

Esses números são de São Paulo (011)

INTERNET O GLOBO NO MICRO

LOCAIS ONDE VOCE ENCONTRA INFORMAÇÕES SOBRE GAMES.

USENET
Nem todos os grupos abaixo são acessíveis, algumas sedes não possuem grupos "alt". Informe-se nos seviços da Internet sobre os grupos.

alt.games.mk
alt.games.sf2
alt.video.games.reviews
alt.videogames.neo-geo
rec.games.video.3do
rec.games.video.arcade
rec.games.video.atari
rec.games.video.cd-i
rec.games.video.cd32
rec.games.video.
nintendo
rec.games.video.sega

SEDES DA FTP
Para ter acesso às sedes da FTP: "<FTP site> in <directory>"

Arcade, FAQs de videogames:
ftp.netcom.com
/pub/vi/vidgames/faqs/

Listas de jogos de luta:
brawl.mindlink.net
/pub/

WORLD WIDE WEB
Japanese PlayStation:
http//stanmor.tnova.co.jp:10080/PS/PS.html

Mortal Kombat (nos EUA):
http://www.mit.edu:8001/people/jevans/mk/mk.html

Saturn:
http://128.95.248.147/

Sony PlayStation:
http://bert.cs.byu.edu/~jaguar/psx.html

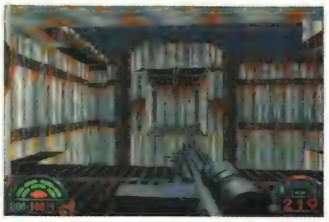
MAILING LISTS
Jaguar mailing list: Mande a mensagem para listserv@ctrc.idde.saci.org e junto mande "subscribe jaguar-l <primeiro nome> <sobrenome>".
SNES mailing list: Mande para snes-l-request@io.com e também "subscribe snes-l".

NETWORKS COMERCIAIS
Digite as seguintes Keywords ou comandos para acessar os serviços dessas redes:
American Online: VIDEOGAMES
CompuServe: GO VIDGAM

Dark Forces: suspense e alta tensão no seu PC

Promessa é dívida. Mês passado você teve uma pequena amostra de **Dark Forces**. Agora, o Chefe resolveu aumentar a seção e dar uma cobertura digna ao CD, afinal o jogo merece. Olhar para **Dark Forces** e não lembrar "daquele" jogo é inevitável. Mas vamos logo ao que interessa, tratar das diferenças. Uma das vantagens de **DF** em relação a **Doom** é poder acionar o mapa e a ação juntos. O boneco pode fazer uso do salto e agachar-se. As armas (10 ao todo) podem ser reguladas verticalmente. Mas a grande diferença está na parte gráfica, muito bem trabalhada. A parte sonora é outro ponto forte do CD. Contudo, os fãs calorosos "daquele" jogo vão sentir a falta de sangue. De resto é só. Que a força esteja com você.

Uma vida extra para se ganhar na moleza



Para chegar ao outro lado, só correndo (tecla "SHIFT") e dando um salto (tecla "X"). Na sequência, abra as portas

SECRET BASE -1

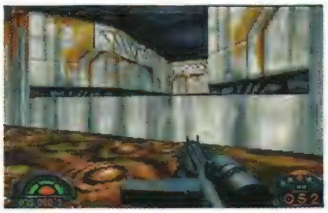
Neste local existe uma passagem secreta, mas ela só é visível se você estiver com os óculos (tecla F5)

TALK BASE - 2

Nesta alavanca, que mais parece uma mão, aperte a tecla espaço para fazer rodar a barreira. Só assim você terá acesso ao esgoto e poderá prosseguir na fase

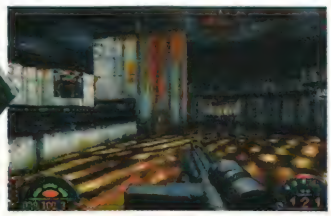
ANOAT CITY - 3

Em vez de descer com a correnteza, desvie para a direita, onde você pegará um elevador para acionar a primeira alavanca

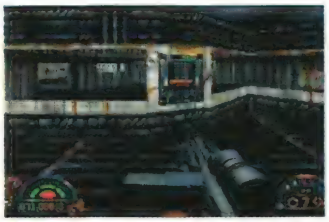


Quando chegar nesta parte do esgoto, pule para acionar a terceira alavanca. você conseguirá e recolher itens preciosos, como balas para sua arma e shields

Mate a bicharada que vem ao seu encontro, suba a escada e encontre este rapaz. Fim da missão



À esquerda, você acha a 2ª alavanca e alguns itens



Suba pela correnteza e entre na nova porta. Depois, suba mais e acione a quarta alavanca

RESEARCH FACILITY - 4

Utilize os óculos para pegar os itens e uma preciosa vida extra

O botão da esquerda (switch) regula a altura da ponte, o da direita regula a direção. Regule a ponte de maneira que suas quatro portas sejam abertas. Vá pela escadaria para achar a entrada destas portas

Acione este "switch" e corra para pegar a porta enquanto ela ainda estiver aberta

Sempre que for possível, mate este robozinho com uma bomba. Quase sempre, eles deixam baterias para recarregar os óculos

Quando chegar a esta sala, mate os guardas, aperte o "switch" no canto esquerdo da tela. Pronto, você achou a "Red Key"

Este aí é o código que você deve usar para abrir a porta que está atrás de você

Pegue a "Phrik Meta" e desça pela mesma plataforma. Ao tocar o solo, corra rapidamente para o canto esquerdo da tela. Lá você vai encontrar uma saída

GROMAS MINE - 5

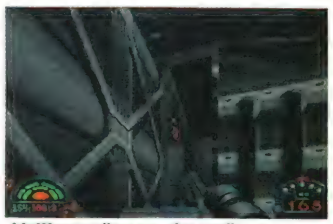
Opa, passagem secreta. Pegue a vida extra, os itens e as bombas

Espere a enxugadeira descer, corre e pule bem em cima dela para alcançar a passagem na parede

Pule em diagonal para pegar a "Blue Key"

Aperte a alavanca e espere. Você terá de atravessar as cinco portas numa tacada só. Convém matar os inimigos antes para deixar o caminho livre

DETENTION CENTER - 6



Utilize o "page down" para levantar a arma, atirar no botão vermelho e ativar a plataforma

Fique atento às rachaduras que existem na parede. Atire bombas e encontre passagens secretas

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Monitor: VGA 256 cores / MCGA
CPU: 386 DX/33 ou maior
CD-ROM de dupla velocidade
Memória Ram: 8 MB
Sistema operacional: DOS 5.0 ou superior
Disco rígido: no mínimo 3.5 MB

ATENDIMENTO ESPECIALIZADO PARA REVENDEDORAS E LOCADORAS EM TODO O BRASIL (VIA SEDEX)
TEC-TOY / SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGADRIVE
SEGA CD
32-X
SATURN
SONY
PLAYSTATION
TROCA
ASS. TÉCNICA
SHOP GAMES
COMPRA VENDA
CD-i
PHILIPS
MAGNAVOX
PLAYTRONIC
SUPER NINTENDO
NINTENDO
GAME BOY
3DO
PANASONIC
GOLDSTAR
RUA GREENFELD, 259 - IPIRANGA - SÃO PAULO - SP
FONES: (011) 914-6525 - 914-4463 - 914-6640 - FAX (011) 272-4143

SUPER GP EXPRESS

O TRAÇO QUE CONQUISTA A AMÉRICA

HQ

Desenhistas brasileiros dão show na terra do tio Sam e invadem a praia dos gibis; *SGP* mostra quatro dessas feras

Oh, yes, nós temos quadrinhos! E campeões, podem acreditar! Os desenhistas brasileiros estão conquistando um bom espaço na disputadíssima mídia dos gibis norte-americanos. A Art Comics, um estúdio de São Paulo, investe em talentos nacionais e faz o contato entre eles e as principais editoras americanas de HQ. A idéia deu o maior pé e hoje são mais de quinze desenhistas de todo o Brasil que colaboram em revistas estrangeiras.Segundo Sérgio Figueiredo, editor-chefe de Super Heróis, da Abril, o Brasil é hoje o país que mais empresta seus talentos para a área. Nomes como Mike Deodato e Roger Cruz se consolidam no mercado, assinando títulos importantes como Mulher Maravilha e X-Men. O prestígio já rendeu à dupla o convite especial para a WonderCon, uma das mais importantes convenções de quadrinhos do mundo, realizada em abril último na Califórnia. Mas quem quer seguir a carreira e sonha se tornar um "hot" no esquema das grandes editoras, precisa, acima de tudo, de muita disciplina. Desenhar para os gringos exige dedicação integral para o cumprimento de prazos Kamikases. "Às vezes parece que se dá mais valor ao prazo do que à qualidade do gibi", brinca Deodato, que produz duas páginas por dia. O esforço compensa. Nos EUA a indústria de HQ movimenta cifras milionárias, ficando na cola dos mercados de videogame e cinema. Todos os meses chegam às bancas mais de 300 títulos, alguns com vendagem de até 7.000.000 de exemplares (recorde de Todd MacFarlane, com Tormento, da série Homem Aranha). No Brasil, a principal empresa do ramo é a Abril Jovem, que publica por mês 12 títulos da Marvel e 6 da DC. Para junho, está prevista a primeira tradução de um trabalho brasileiro. É a X-Men 2099 nº 11, com desenhos de Joe Benett (Benes).

Os nossos garotos recebem dos gringos o enredo. A partir daí toda a criação é feita aqui. Ao lado traços de Mike Deodato

ROGER CRUZ

Rogério Cruz

Rogério Cruz é um fenômeno quando o assunto é história em quadrinhos. Aos 24 anos, este paulistano já contabiliza um currículo invejável. A carreira meteórica de Roger começou com "Hyper Kind", publicado pela Marvel há dois anos. Depois disso, ele já passou pelos gibis "Motoqueiro Fantasma", "Hulk", "Brigade", até chegar aos consagrados gibis da série "X-Men". Participou dos exemplares Alpha e Ômega das revistas editadas pela Marvel. Para Cruz, a linguagem cinematográfica é o princípio básico dos quadrinhos e fornece as ferramentas para desenvolver as histórias em quadrinho. "Para envolver o leitor é preciso sacar tudo de cinema, como iluminação, planos e movimentação de câmera", diz Roger. Sua revista de cabeceira é Sandman, de Neil Gaiman, que esteve em São Paulo e no Rio de Janeiro em abril último. Sua influência direta é o desenhista brasiliero Joe Madureira, com quem rachou os dois exemplares da série X-Men. Madureira fez a capa e Roger Cruz desenhou as histórias.

Ghost Riders da Marvel, publicado em junho de 94

MIKE DEODATO

Deodato Taumaturgo

No momento, Deodato, 31, é o quadrinhista brasileiro de maior projeção no exterior. Começou a desenhar aos 17 anos, na Paraíba, ilustrando histórias de ficção científica escritas pelo pai, Deodato Taumaturgo Borges, o pioneiro das HQs no Nordeste (As Aventuras do Flama - 1963). Em 90, por intermédio da Art Comics, "fechou" seu primeiro trabalho no exterior, "Santa Claws" (Malibu Comics), passando a assinar Mike

Wonder Woman da DC Comics, maio de 95. Peça de colecionador

Deodato. Seus traços rebuscados e futuristas logo despertaram a atenção da DC, que o escalou para o projeto de reformulação de "Mulher Maravilha" que, na época (93), amargava a baixa vendagem de 35 mil exemplares. Deodato conseguiu impor um novo ritmo à série, que, em três números, passou a vender 150.000 revistas. Esperta, a Marvel já contactou o fera e em junho fecharão um contrato exclusivo para a nova série Thor. O sonho de Mike é figurar na lista dos Top 10 dos quadrinhos americanos. Para isso abriu mão da musculação e do caratê, seus esportes preferidos. Talento é que não falta.

LUKE ROSS

Luciano Queirós

Luciano Queirós, 22, é um dos mais novos e experientes quadrinistas do time. Começou aos seis anos, copiando John Buscema (Conan). Com o tempo passou a colecionar outros autores, a maioria europeus, como Moebius e Milo Manara. Em 90, a Eclipse encomendou a Luke uma história de 11 páginas para a série "Blood The Harvest". Com "Quantum Leap" (Inovation) e "Ms Mystic" (Continuity), veio a consolidação do seu trabalho. Pela DC, fez o número de estréia de "League of Justice", "Aranha 2099", "Public Enemy" e "Ravage 2099". Atualmente está trabalhando em "New Goods" (DC) e "Ninjack" (Valiant). Fissurado em ficção científica, Luke diz que não cansa de assistir filmes como Alien 3, Blade Runner, O Abismo Negro e Star Wars. Detalhista, tenta sempre buscar a melhor referência em pesquisas. Quadrinhos europeus são outra paixão do desenhista. Para o leitor da ***SGP***, Luke dá a dica: "copiar os seus desenhistas preferidos, datando os desenhos para comparação e usar muita referência, inclusive fotografias".

Inimigo Público 2099, HQ em preto e branco da Marvel, lançado este mês no Brasil

ED BENES

José Edilbenes Bezerra

Amante do futebol paulista, Ed Benes é outro nordestino a conquistar os Estados Unidos. No ínicio, uma das maiores dificuldades de José Edilbenes Bezerra era encontrar referências em sua cidade, a pequena Limoeiro do Norte, no agreste Cearense, para desenhar arranha-céus. Problema que foi resolvido assim que ele pisou em São Paulo pela primeira vez. Como Luke, Ed Benes começou copiando Conan e hoje assina um título mensal da DC Comics, Gunfire. Além das histórias, Edilbenes se revelou um ilustrador de mão cheia, fazendo capas para várias editoras. Um artista completo.
Seu ingresso no cobiçado circuito do HQ se deu

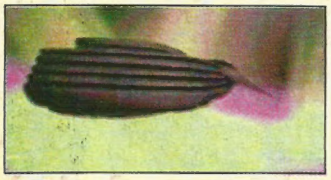
Gunfire publicado em abril de 95 pela DC Comics

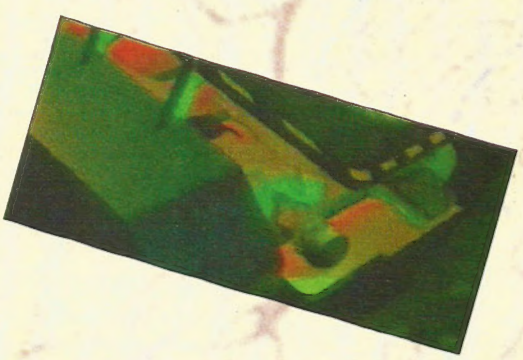
através de um desenho, publicado na seção de cartas de um gibi de heróis da Abril Jovem. O chefe de arte reconheceu o talento e enviou seu trabalho à Art Comics que logo o contatou. Taí o maior exemplo para a galera que costuma participar do **Arte No Envelope** da ***SGP***!

Final Stage

SEGA CD Depois de causar sensação em sua aparição no Mega Drive, **Flashback** está de volta, agora para Sega CD. Um trabalho de primeira linha, assinado pela softhouse francesa Delphine. Seguindo o velho ditado que diz que em time que está ganhando não se mexe, esta versão não traz grandes alterações com relação ao original. A grande mudança fica por conta dos gráficos, que ganharam novo tratamento. A abertura, o final e as sequências entre as fases foram feitas em estações gráficas de última geração e inseridas no jogo. Chegar ao final ficou mais fácil para quem já conhece o jogo e reserva boas surpresas para os novatos. Confira.

FLASHBACK





Conrad, depois de destruir tudo, se prepara para seu sono profundo

Missão cumprida: Conrad leva sua nave de volta para casa

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Armando Dal Coleto, Charles Krell, José Renato Dias de Aguiar, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda e Sônia R. Carvalho

SUPER GAMEPOWER

ANO 2- Nº 14 - MAIO DE 1995

REDAÇÃO
Editor Chefe: Marcelo Morales
Editor: Rubem Barros
Editor Assistente: Fábio Pedersen Pancheri
Chefe de Arte: Helena Kantor
Assistentes Editoriais: Akira Suzuki, Ana Cláudia Boschetti
Redator: Marcelo Câmera
Consultores: Fabiano Ricardo Ximenes, Antonio de Macedo Soares, Spencer Stachi, Maurício Pedersen Pancheri **(jogos)**, Maxmillian Winter, Roberto Alvarenga **(arte)**

ENGª. DE PRODUTO E PRODUÇÃO
Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Fran Moreira Júnior
Editoração: Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Dennis D. F. Arruda
Editoração: Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Dennis D. F. Arruda, Tiago S. Tagnin
Coordenador Gráfico: Walmir Dionizio
Assistente de Produção: Jaime de Lima

MARKETING
Gerente de Produto: Roberto Carnicelli
Assistente de Marketing: Camila S. B. Bassanezi
Gerente de Prop. e Prom.: José Contreras
Coordenadora Prom.: Ione Fabiano
Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi
Chefe de Arte: Chico Barbosa
Criação: Chico Barbosa, Edgar Morelli, Tânia Mara de Oliveira
Gerente de Circulação: José Carlos G. Corrêa
Circulação Assinaturas: Fernanda Danilevicz

PUBLICIDADE
Gerente: Felipe C. Batzli
Assistente: Adriana Borella
Contatos: Sheila Briz, Lucia Muniz
Consultor: Hélio A. Cardoso

Diretor responsável: João Paulo de Jesus Lopes

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL- DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer e Cultura S/A. **Redação e Correspondência**: Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones**: **Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S/A, av. Otaviano Alves de Lima, 4400. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Os Números Atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça direto à Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06053-990 Osasco SP, fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recolhidas.

IVC

RUNNER TEEN

TÃO DIVERTIDO QUANTO VIDEO-GAME

Todos os dias, das 15:30 às 17:30h, um programa sob medida para você que tem de 11 a 14 anos, com aulas de Funk, Circuito, Alongamento e Step.

Runner JK - Av. Juscelino Kubitschek, 1819 - Tel.: 820.8383
Runner BTV - Av. Bem-Te-Vi, 86 - Tel.: 530.4464
Runner CPT - Av. Prof. Alceu Maynard Araújo, 71 - Tel.: 523.1235
Runner Leste - R. Serra de Botucatu, 900 - Tel.: 296.7059
Runner Angélica - Av. Angélica, 635 - Tel.: 67.4874

RUNNER®
HEALTH AND FITNESS

ESTA É A SUA PRAIA.

The Future Is Now
SNK

Títulos inéditos e grandes obras primas
É o universo Neo Geo

Softwares: Em breve

① *Fatal Fury 3*
② *Puzzle Bobble*
③ *Double Dragon*

④ *Galaxy Fight*
⑤ *Crossed Swords 2*
⑥ *Savage Reign*

Softwares: Já disponíveis

⑦ *3 Count Bout*
⑧ *Cyber Lip*
⑨ *Baseball Stars Professional*

⑩ *Robo Army*
⑪ *World Heroes 2*
⑫ *Soccer Browl*

⑬ *Power Spikes II*
⑭ *Sengoku 2*
⑮ *Ghost Pilot*

⑯ *Fatal Fury Special*
⑰ *View Point*
⑱ *Top Hunter*

ACTION: Samurai Shodown/Fatal Fury 2/Futal Fury/Art of Fighting 2/Art of Fighting/King of the Monsters/King of the Monsters 2/Burning Fight/The Super Spy/Sengoku/ World Heroes/Mutation Nation **SHOOTING:** Aerofighters 2/ Last Resort/ Alpha Mission II /NAM 1975/ **SRORTS:** Street Hoop/ Wind jammers/ Baseball Stars 2/ Super Side kicks/2020 Super Baseball/ League Bowling/ Football Frenzy/ Top Player's Golf/ Riding Hero **PUZZLE:** Puzzled

O Neo Geo CD está chegando! Leve o mundo de Neo Geo para sua casa.

SAMURAI SHODOWN II™

THE KING OF FIGHTERS '94™

SUPER SIDEKICKS 2™

RETRO AVENGERS

NEO·GEO CD™

©SNK 1995

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO™

NEO GEO DO BRASIL LTDA.
Av. Euclides, 56 - Jabaquara - 04326-080 - São Paulo - SP - BRASIL - FONE: (011) 588-2300 - FAX: (011) 588-2790

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: crimsonphoenix

Editada por: evil_arthas

Revista: crimsonphoenix

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br